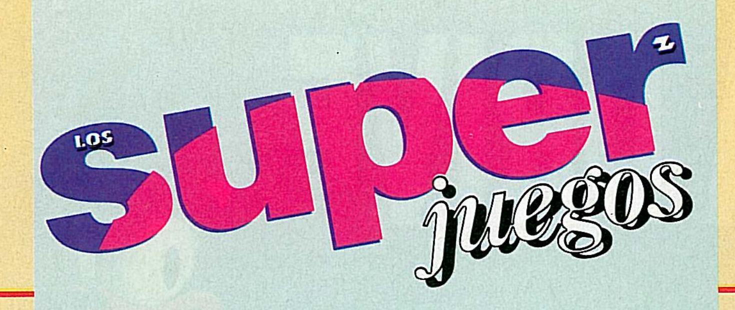

N.º 14 - JUNIO - 1993 - 275 PTAS.
LOS
super
juegos
VAMOS DE
DINOSAURIOS:
ALBUM,
CROMOS Y
POSTER
BULLS VS
BLAZERS:
CANASTAS DE 16
BITS
FLASHBACK
YA TIENE SU
COMIC
MAPA: A LA
PLAYA CON SPOT
TODOS
CONTRA LA
PIRATERIA
PIRATERIA
NO, GRACIAS
¡SUPERMAN
VIVE!
8 420565 037006


HAY UNA FUERZA SUPER
FLASH PACK
26.000 Ptas. + iva
INCLUYE:
2 MANDOS CONTROL
Y LOS JUEGOS:
FLASHBACK
SONIC
SEGA
MEGA DRIVE
16-BIT
TAMBIEN DISPONIBLE POR SEPARADO.
Estrena tu MEGA DRIVE entrando en una dimensión desconocida hasta ahora. FLASH BACK está llamado a marcar una nueva era en videojuegos.
El primero de una generación tecnológicamente superior.
Programarlo ha costado 2 años de trabajo a un equipo de 7 especialistas. ¡¡Que fuerte!!
La alta calidad y excepcional animación de sus "Sprites" revelan un fascinante secreto: ¡EL ROTOSCOPING!
Una avanzada técnica capaz de generar ¡24 movimientos por segundo!
Unitros



RIOR EN MEGA DRIVE
MEGA DRIVE
FLASHBACK
U.S. GOLD
Delphine
Software International
La tensión impregna el ambiente por efecto de sus gráficos poligonales. Resultado: Excepcional realismo y calidad de movimientos en sus cientos y cientos de pantallas.
Primeros planos, gestos detallados, secuencias en tiempo pasado...,
sensaciones que nos trasladan al mundo del cine y se multiplican hasta en la banda sonora.
Penetra en los límites de la realidad con este impresionante Pack que incluye además el incomparable SONIC, dos mandos control y la consola más deseada del mercado: LA SEGA MEGA DRIVE.
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE



Junio 1993. Núm. 14

Es una publicación del



Presidente: **Antonio Asensio**
Vicepresidente: **José Luis Erviti**
Consejero Delegado: **Félix Espelosín**
Secretario del Consejo: **Francisco Matosas**

Director General: **Francisco Javier López López**
Director General de Publicaciones: **Enrique Arias Vega**
Director General de Publicidad: **José Luis Sangil**
Director de Expansión: **Angel Berbés**
Asesor de la Presidencia: **Carlos Luis Álvarez**

Director editorial: **Angel Salmador**
Director: **Pedro de Frutos**
Director de arte: **Miguel Montero**
Redactores Jefe: **David Amo y Marcos García**
Redacción: **Mario de Luis y Juan José Martín**
Colaboradores: **Alberto Pascual, Antonio Greppi, Javier Iturrioz, Carlos F. Mateos, Laura Ordóñez y Vicente González** (fotografía).
Edición: **José Luis Álvarez y Juan José Esteban**
Maquetación: **Tomás J. Pérez** (jefe) **y Belén Díez España**
Dirección postal: C/ O´Donnell 13-1º. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 577 80 44. Fax: (91) 577 89 08

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Director-Gerente: **Alfredo Valiente**

ADMINISTRACION, PUBLICIDAD Y SERVICIOS COMERCIALES:
O´Donnell 12, 4º. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 578 15 72
Director administrativo: Josefina Agüero
Director de Publicidad: Benito Mateos
Jefes de Publicidad: Joaquín Fanjul, Marisa Laguna y Lorena Martínez
Coordinación de Publicidad: Marina Lara
Producción Gráfica: Angel Aranda

SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz
Teléfono: 578 15 72 (extensiones 361 y 365)

Fotomecánica: Servigrafint. C/ Sebastián Gómez, 5. 28045 Madrid.
Impresión y encuadernación: Lerner Printing.
Depósito legal: M-6877-1989
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Londres, 2-4. 1º. 4 escl. A. 08029 Barcelona. Teléfono: (93) 423 31 91.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 275 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B-17.209-92

SUMARIO

LA CHISTERA 8

Cuando aún disfrutabamos con los nuevos packs de Mega Drive, SEGA nos anuncia ya el lanzamiento de otra joya consolera, el FLASHBACK, por un módico precio. Esta y otras sorpresas, desveladas para vosotros en esta sección, nos prometen un verano calentito.

FIESTA SUPERJUEGOS 12

El pasado mes de mayo cumplimos nuestro primer aniversario gracias a vuestro incondicional apoyo. Para celebrarlo ofrecimos una superfiesta donde entregamos 14 premios a vuestros juegos y programas favoritos.

CONSOLAS 16

Uno de los lanzamientos más esperados de los últimos meses, SUPERMAN, ha llegado por fin al Universo SEGA. Las aventuras del Hombre de Acero son el plato fuerte de un mes que se muestra repleto de sorpresas: Bulls vs. Blazers, Mazinger, El Imperio Contraataca, John Madden 93, Robocop III, Flashback, Super Aleste, Rodland, Dinosaurs For Hire, King Arthur´s World, Strike Gunner, Ex-Mutant, FI Challenge, World Cup Soccer, B.O.B. y Goal II.

COMIC FLASHBACK 61

SUPER JUEGOS te ofrece en exclusiva la publicación del cómic FLASHBACK, que narra las intrépidas aventuras del prestigioso científico Conrad B. Hart, protagonista del cartucho más espectacular de los últimos tiempos para la consola MEGA DRIVE. Una odisea que llega al mercado con una fantástica presentación: la más novedosa técnica cinematográfica puesta al servicio de los gráficos y movimientos.

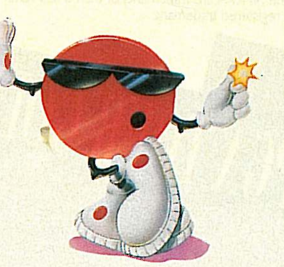
TU ME CUENTAS 122

Cada mes son más las cartas que nos enviáis y más difícil para nosotros juzgar cuál de vuestros dibujos derrocha mayor imaginación y creatividad. Tampoco es sencilla la labor de seleccionar el mejor truco del mes, ya que vuestro ingenio alcanza cotas increíbles.

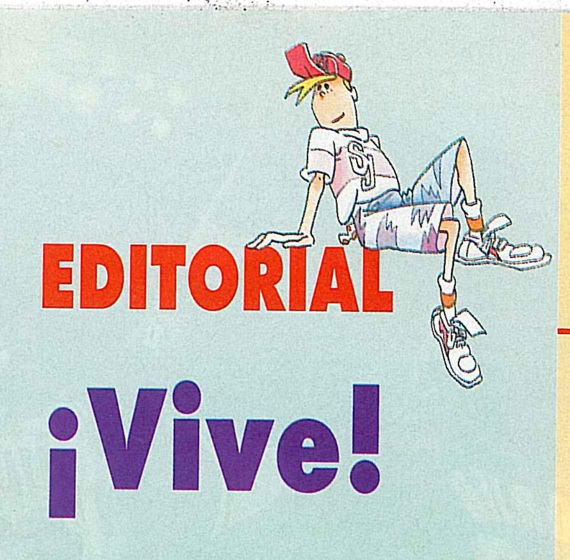
Nº 14 - JUNIO - 1993 - 275 ptas







EDITORIAL



¡Vive!

Estaba seguro de que nos habían informado mal. Las noticias que cruzan el océano Atlántico en uno u en otro sentido, a veces se deforman, bien sea por la radioactividad del Triángulo de las Bermudas o por la espesura del mar de los Sargazos. La muerte de Superman nos había dejado a todos un poco cabizbajos, como con el ánimo hundido y la mirada perdida. Se anunció, incluso, por los telediarios, y tal fue la profusión de noticias que terminamos por creerlo.

Es cierto que teníamos a Batman, al Capitán América, a los X-Mutants y a muchos más, pero sin Superman nada sería lo mismo, con sus defectos, sus virtudes y la cursilería de un enemigo mortal y atroz que tiene composición de piedra y se llama kryptonita. Afortunadamente, la consola Mega Drive nos ha devuelto el terreno perdido. Superman vive, y lo hace con fuerza. Ahora sí que volveremos a conciliar el sueño porque sabemos que él permanece en vigilia mientras nosotros descansamos. Mucho más ahora, cuando decenas de especies de dinosaurios pugnaban por ocupar su lugar.

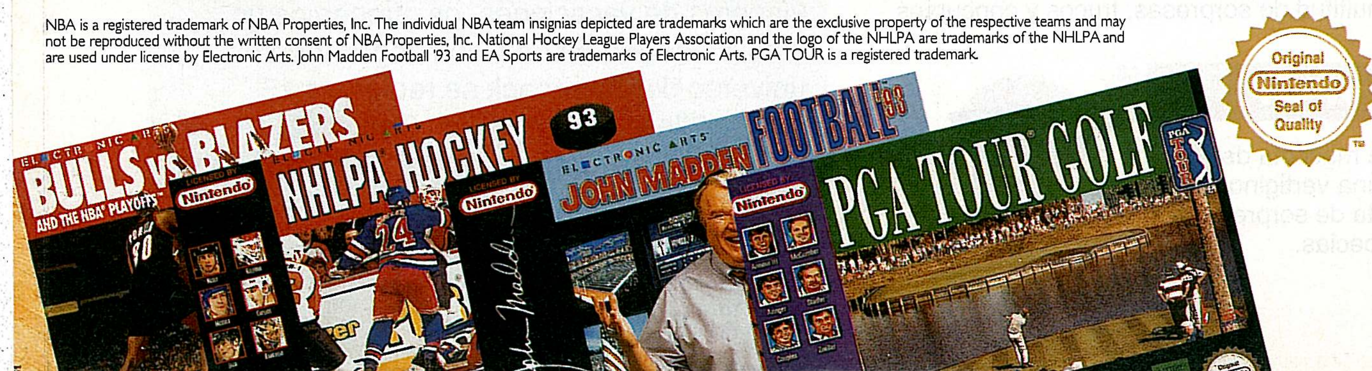
En SUPER JUEGOS demostramos este mes de junio que El Hombre de Acero y los grandes saurios que poblaron la Tierra tras la última glaciación, pueden coexistir y hacernos disfrutar de cuatro semanas repletas de aventuras.

Las sorpresas no se detienen aquí. En vísperas de vacaciones, os ofrecemos un cómic extraído de un videojuego. Todo el universo del Flashback se recrea en 16 páginas llenas de atractivo. Con ellas, el mapa de Cool Spot, el programa de ocio más refrescante del mercado.

Super Joy


NBA
PORTER 30
BULLS 3
INSTANT REPLAY
PRESS START TO EXIT
TIME OUT
LAS EMOCIONES... LAS CAIDAS... L


MOLLER 24
NHLPA
TOCCHET
ROENICK
ROY
YZERMAN
BOURQUE
MOOG
LAFONTAINE
LEETCH


ELECTRONIC ARTS
BULLS VS BLAZERS
AND THE NBA PLAYOFFS
LICENSED BY Nintendo
NHLPA HOCKEY
93
JOHN MADDEN FOOTBALL '93
PGA TOUR GOLF
Original Nintendo Seal of Quality

AS JUGADAS Y LAS REPETICIONES.

Bulls vs. Blazers And The NBA® Playoffs™, NHLPA™ Hockey '93, John Madden Football™ '93, y PGA TOUR® Golf son los juegos de deporte más vendidos del mundo. ¿Por qué? Porque en EA tenemos el siguiente dicho: "Si es asi en la realidad, tiene que ser igual en la pantalla".

No más modificaciones de las reglas para facilitar las cosas. No más jugadas preparadas para ofrecer lo que llaman "emoción".

Juega contra verdaderos profesionales, en condiciones reales y en canchas, pistas y estadios autenticos.

Por eso son los únicos juegos en los que los autoridades en la materia como el PGA TOUR, John Madden, el NBA, y el NHLPA están dispuestos a poner sus nombres.

Cinco millones de jugadores no pueden estar equivocados.





ELECTRONIC ARTS

IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME

Distribuido por: **DRO SOFT**, Moratin 52-4 Dch, 28014 Madrid.Tel: (91) 429 3835.



Super James Pond, de nuevo en las consolas Nintendo

Todos recordaréis el excelente JAMES POND 2: ROBOCOD para la ***Mega Drive***, ¿verdad? Pues dentro de muy poco tiempo este simpático personaje acometerá la arriesgada misión de divertir en ***Super Nintendo***, ***Nintendo*** y ***Game Boy***. **Ocean** ha sido la encargada de realizar estas tres nuevas versiones del mito plataformero de **Electronic Arts/Vectordean**. De momento sólo hemos podido ver la versión para ***Super Nintendo***, pero os podemos garantizar que es tan buena como el original, e incluso mejora algunos aspectos técnicos de éste, como la música y el colorido de los escenarios. Para que podáis ir conociéndola, aquí tenéis una pantallita en exclusiva para que la disfrutéis.

Global Gladiators con regalo incluído

La última producción de **Virgin-Probe** para la ***Mega Drive***, **GLOBAL GLADIATORS**, se estrena con una interesante promoción para los diez mil primeros compradores. Cada unidad del **GLOBAL GLADIATORS** incluirá, como regalo, y de forma totalmente gratuita, un muñeco de los guerreros de la basura de regalo. Estos luchadores tienen la particularidad de que van incluidos dentro de una bolsa que se desintegra al tocar el agua. Esperamos que los demás tomen ejemplo y nos ofrezcan promociones tan divertidas como esta. ¡Ah! y no os olvidéis que sólo hay para los diez mil primeros.

La unión hace la fuerza: Flashback y Mega Drive

Cuando todos estábamos alucinados con los dos nuevos packs de ***Mega Drive***, *Action Pack* y *Mega Pack*, repletos de alucinantes juegazos, **Sega** anuncia su próximo paquete para estas primaverales fechas. Las maravillas que incluye esta nueva sorpresa consolera son, el cartucho del FLASHBACK, en exclusiva, el inseparable SONIC, dos control pad y la consola. Todo esto lo podréis conseguir por la escalofriante cifra de 29.900 pesetas, IVA incluído.

Videojuegos por televisión

Los videojuegos suelen llegar hasta los aficionados por las más diversas vías: promociones, concursos y a partir de ahora, también desde la televisión. La compañía **Sega** se ha unido con Time Warner y Tele-Communications para transmitir sus juegos a través de las redes de televisión norteamericanas. Para poder disfrutar de este servicio habrá que estar suscritos al Canal Sega y abonar una cuota mensual diez dólares (1.160 pesetas) por la suscripción. Los usuarios únicamente deberán solicitar el videojuego que deseen marcando un número de teléfono y un ordenador de la compañía, tras confirmar la petición, lo enviará electrónicamente al conversor del aparato de televisión del jugador. Si este servicio triunfa pronto lo veremos instaurado en España.

El debut de Agassi

La empresa **Columbia Tri Star** se ha introducido en el incipiente mercado de los videojuegos. Esta compañía, especializada en la distribución de vídeos, se encargará de comercializar en españa todos los productos Sony para las consolas **Sega**. Su tarjeta de presentación es el **AGASSI TENNIS**, disponible este mes, cuyo lanzamiento se ha hecho coincidir con el Abierto de Francia de tenis, torneo que tradicionalmente se disputa en las pistas de Roland Garros. A este juego deportivo le seguirán las nuevas aventuras de Astérix.





Realidad virtual

ntre los días 28 de abril al día 8 de mayo se ha celebrado en Madrid la primera exposición sobre Realidad Virtual. Patrocinada por varias empresas, con Sega a la cabeza, la feria ha sido visitada en su corta duración por más de 15.000 personas que han contemplado atónitas los últimos avances desarrollados en este campo.

Juegos tridimensionales con casco estereoscópico, videojuegos convencionales de la mano de Sega y algunas muestras de arte virtual, son algunas de las maravillas que los visitantes de la exposición han podido contemplar. SUPERJUEGOS estuvo allí y tuvo constancia del éxito de la exposición, la excelente organización y el prometedor avance del tema. No cabe duda de que el futuro del ocio está encaminado a los juegos de realidad virtual.



NUEVOS PAC
JUEGO A
Es la SEGA
La máquina de diversión más completa y avanzada que existe.
Una velocidad de procesado
Además, la sensación de profundidad es
Y la banda sonora, todo un lujo. ¡10 canales
ES LA CONSOLA QUE
Y ahora, con los nuevos Packs Mega Drive, puedes jugar a tope desde
Y todo, por un Mega
SEGA
MEGA DRIVE
MEGA ACCION
INCLUYE:
2 MANDOS CONTROL
Y LOS JUEGOS:
El juego de lucha más completo
STREETS OF RAGE
GOLDEN AXE
SEGA
16 BIT
MEGA ACCION
Consola Mega Drive con sonido estéreo y toma de auriculares + Dos mandos de control + Cable conector de T.V. + Adaptador de corriente A/C + 4 juegos:
STREETS OF RAGE:
¡¡Una obra maestra del videojuego!!. El juego de lucha más completo de la historia.
El caos invade las calles. Adam, campeón de Boxeo; Axel, experto en Kárate; y Blaze, maestra de Judo, son tus bazas para enfrentarte al imperio del crimen. ¿A quién eliges?. Usa cañerias, bates, botellas...todo puede ser un arma letal. En opción 2 jugadores, unid vuestros poderes para asestar el golpe definitivo.
La banda sonora, es la bomba.
¡No has oído nada igual en un videojuego!.
SHINOBI:
¡¡Una pasada de acción y realismo!!.
El maestro Ninja que se impone con su magia en todas las consolas de Europa.
Un simple gesto, te protegerá con una "Barrera de fuego", te impulsará con "Super saltos" o invocará un "Dragón de fuego". Usa su temible espada, o diabólicos "Sulikens".
Escenarios super detallados, rotaciones vertiginosas, música vibrante...
¡¡Empuña tu mando y destroza a tus rivales!!. Incluido Spiderman.
GOLDEN AXE:
¡¡ Una fantástica aventura rescatada directamente de las salas recreativas !!.
Y encima, con 2 fases más. Recupera el "Hacha de Oro", con tus poderosos aliados. Cada uno tiene su propia magia:
El Enano, La Magia del Trueno; La Walkiria, La Magia del Fuego; El Guerrero, La de la Tierra.
Recoge las pócimas del camino, haz conjuros mortíferos o escápate a lomos de una bestia infernal. ¿Quieres 2 jugadores?. Tu mismo.
SONIC:
¡Con él, todo es posible!. Endiabladamente rápido. Listo como un zorro. El héroe favorito de millones de videojugones en todo el mundo. Desafía la gravedad con giros de 360º. Saltos espectaculares. Y el scroll más logrado que existe: Horizontal y Vertical a la vez. ¡Una aventura única!.

S MEGA DRIVE
ISCRECION

EGA DRIVE.
a nitidez de imagen capaz de integrar...¡hasta 80 figuras móviles!.
uténtico vértigo...¡7,8 MHZ!.
al gracias a sus 12 "Scrolls" interactivos.
ultáneos! 6 en estéreo y voces digitalizadas.
RE HAS QUERIDO TENER.
imer momento. Con 4 juegos incluidos que han arrasado, por sí mismos.
. ¿Se puede pedir más?.

MEGA PACK

INCLUYE:
2 MANDOS CONTROL
Y LOS JUEGOS:
WORLD CUP ITALIA
SUPER HANG-ON
COLUMNS
SONIC

MEGA PACK

Consola Mega Drive con sonido estéreo y toma de auriculares + Dos mandos de control + Cable conector de T.V. + Adaptador de corriente A/C + 4 juegos:

SUPER HANG ON:
¡Ponte como una moto con éste simulador idéntico a la máquina recreativa!. De salida, la opción es tuya: Original, Arcade o Campeonato. Suma puntos en los circuitos de 4 Continentes en 48 fases de alta tensión. Tu pilotaje es decisivo. A más nivel, menos tiempo disponible. ¡Apura las frenadas!. Transforma tu moto para hacerla invencible. Elige música entre 4 opciones super marchosas. ¡La emoción está en un puño!.

WORLD CUP ITALIA:
¡El mayor espectáculo futbolístico de todos los tiempos!. 25 selecciones y terreno de juego a elegir. ¿Campeonato o amistoso?. ¿1 ó 2 jugadores?. Todo vale. Pases medidos. Driblings. Remates de chilena, de cabeza... Increíbles primeros planos que resaltan la acción con todo detalle. ¡Rematadamente divertido!.

COLUMNS:
La versión más moderna y enrollada del viejo "Tetris". Tres modos de juego: Original, Arcade o Flash. 1 ó 2 jugadores. Elige música y nivel de dificultad y ordena las joyas por colores. En horizontal, vertical o diagonal. ¡¡En 100 fases distintas entretenidas a más no poder!!.

SONIC:
¡Descubre la magia del juego más premiado en la historia de los videojuegos!. ¡No hay nada que se le aproxime!. El malvado Dr. Robotnik lo lleva claro.



LA LEY DEL MAS FUERTE

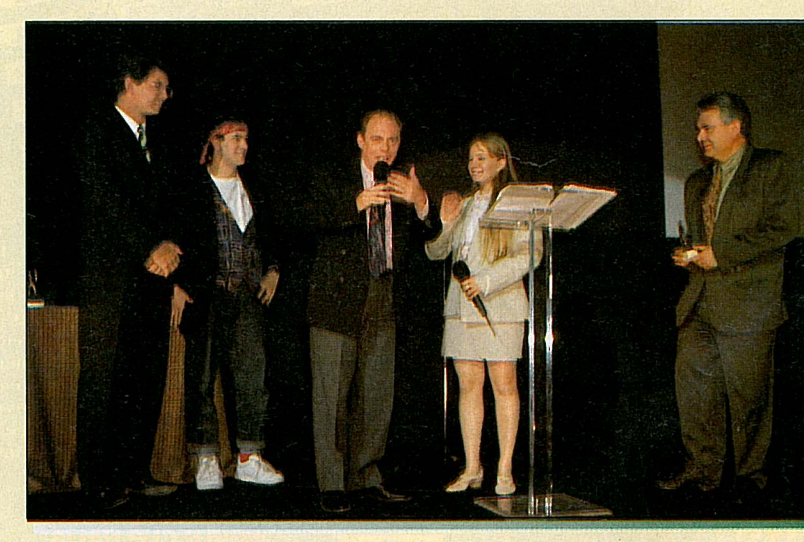


EL DIA QUE NUESTRA REVISTA CUMPLIO UN AÑO

UNA GRAN FIESTA



SUPER JUEGOS ha cumplido su primer aniversario y, como desestimamos convertirnos en Peter Pan, ese niño que no quería hacerse mayor, crecemos y crecemos. Esa es la principal razón que nos ha impulsado a crear Los Súper del año, premios que resaltan los mejores juegos aparecidos en España de enero a diciembre. En la fecha de su entrega habían pasado exactamente doce meses desde que nos presentamos en el Parque de Atracciones de Madrid, lo que suponía un buen motivo para la celebración conjunta.



Alfredo Valiente, director gerente de Ediciones Mensuales, Francisco Pastor, director general de Sega, y Pedro de Frutos, director de SUPER JUEGOS.

Los Súper son una apuesta de presente y, evidentemente, también de futuro, que, en su primera edición, resultaron un rotundo éxito. Entre todos llenamos el cine Palafox de Madrid y allí estuvieron presentes, aparte de una mayoritaria representación vuestra, el mago **Montty,** que nos deleitó con sus juegos de prestidigitación, y **Ana** y el **Profesor Lupilla,** que esa tarde se quedaron sin *La Merienda* para ejercer, con simpatía sin límites, de maestros de ceremonias.



Fueron 14 premios –ocho para cartuchos de consolas y seis para programas de ordenador– en los que vosotros tuvisteis mucho que ver, ya que diez de ellos se concedieron mediante los votos que enviásteis a la revista. Un detalle que os agradecemos pues, aunque no dábamos abasto para clasificar tantas cartas y tuvimos que hacer horas extras en el recuento, siempre es gratificante la buena acogida que este tipo de iniciativas tiene entre vosotros. Argumentos co-





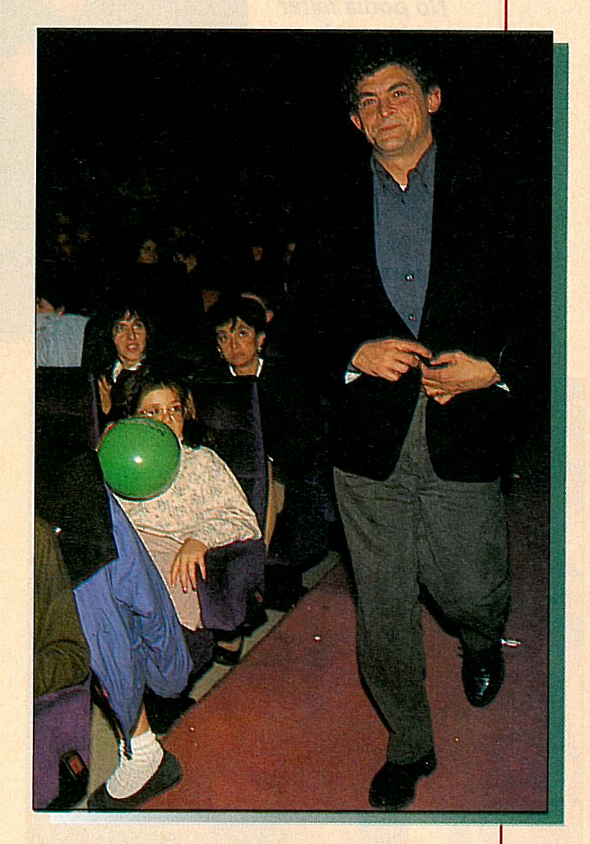
Juan Gómez del Río, consejero delegado de Erbe (arriba). Ashok Chugani, director general de Spaco, recibe la felicitación de Mario (derecha).



Roberto Rodríguez, director de marketing de Dro Soft, haciendo gala de su buen humor, bromea con Ana y el Profesor Lupilla mientras recibe su premio.



Ernesto del Valle, de Spaco (arriba). Pablo Martín, ganador de nuestro concurso Votaciones 92, fue el invitado de excepción en nuestra fiesta (izquierda).

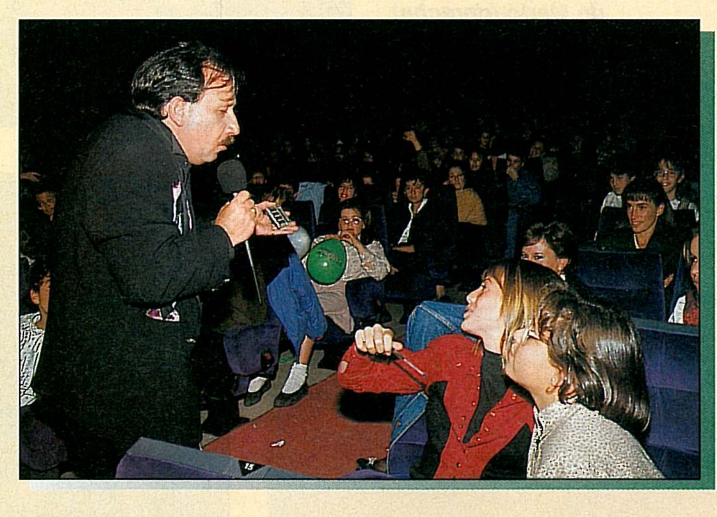


Mario Martínez, director general de System 4, recogió muy satisfecho el premio al conjunto de programas ADI.

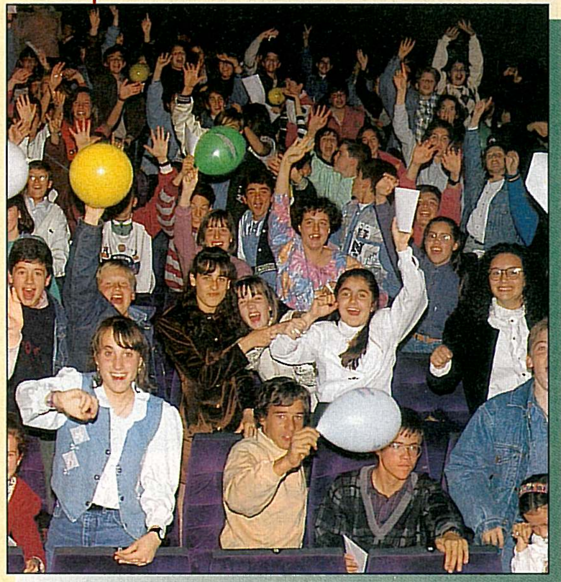


Sonic, Mario y los Tiny Toons derrocharon simpatía y regalos con todos los invitados presentes en la fiesta. Al fin y al cabo, ellos son los auténticos protagonistas de esos juegos que tantas y tantas horas de diversión proporcionan a todos los consoleros.



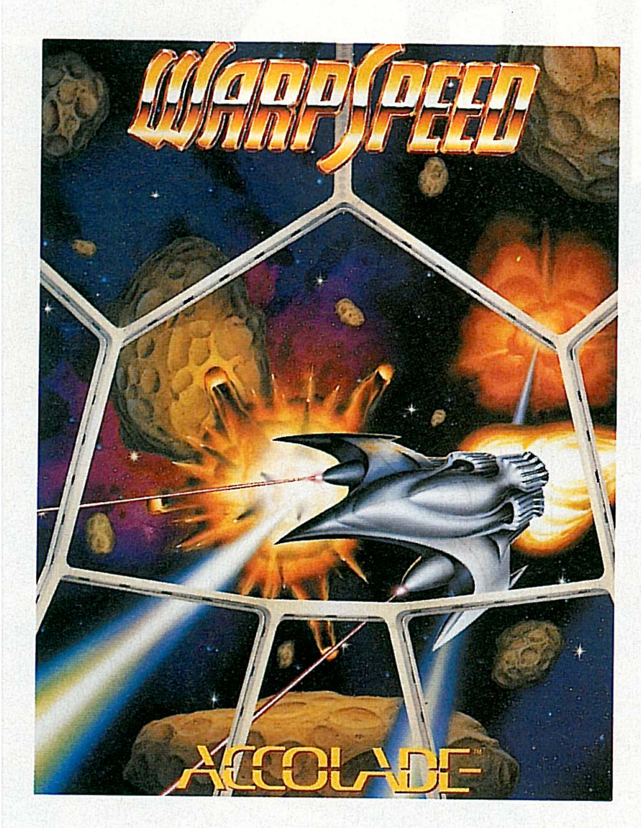


No podía faltar la magia en esta fiesta. La simpatía y los trucos de Montty cautivaron a los cientos de niños que se congregaron para celebrar nuestro aniversario.



mo este nos impulsan a perseverar cada día en nuestra labor.
¿Queréis saber más detalles de la fiesta? Los que allí estuvimos disfrutamos con la compañía de **Mario, Sonic** y los **Tiny Toons.** Repartieron caramelos, globos y un montón de regalos en un acto que se desarrolló a lo largo de dos horas.
Allí no faltó nadie y las anécdotas se encadenaron. El más parlanchín fue **Francisco Pastor,** director general de *Sega España.* **Ashok Chugani,** máximo responsable de *Spaco,* que comparecía por primera vez en un evento de estas características, subió al escenario para recoger el premio de la crítica al **MANIAC MANSION.**
Mario Martínez, de *System 4,* mostraba su satisfacción a los cuatro vientos, a pesar de que en el escenario se le cambió el trofeo que le correspondía por el conjunto de programas ADI y recogió el destinado a **MICKEY Y DONALD** de *Master System.* El ni siquiera se enteró y fue difícil arrancárselo de las manos para entregarle el suyo.
La delegación de *Erbe* , encabezada por su consejero delegado, **Juan Gómez del Río,** fue quien más veces subió al cajón, como se dice en el argot motociclista. Nada menos que seis premios avalaron su gestión el año pasado.
Roberto Rodríguez, de *Dro Soft,* prometió hacer campaña para que dentro de 12 meses pueda recoger más premios que el dedicado a la mejor simulación, donde **WING COMMANDER** no tuvo rival.
Los más aplaudidos de la noche fueron **Sonic, Mario** e **Indiana Jones.** La tercera parte de las aventuras de la mascota de *Sega* llegará en Navidades, mientras que el próximo dos de julio podremos disfrutar de las andanzas de **Mario,** el *estandarte* de *Nintendo,* en la gran pantalla, en lo que esperamos se convierta en una brillante carrera cinematográfica. También confiamos en que el arqueólogo de látigo y sombrero nos sorprenda con otra de sus empresas imposibles. ¿Quién sabe? A lo mejor su próximo destino es la Torre de Babel.

JUEGOS CON PERSONALIDAD



Durante cientos de años la paz ha reinado en el planeta azul. Pero, de repente, se han visto agujeros negros dirigiéndose a extrañas galaxias lejanas. Y la Tierra se encuentra en peligro de ser invadida por una horda de alienígenas. Un grupo de científicos trabajan sin descanso para crear la primera de una flota de naves capaces de repeler a los escuadrones enemigos.

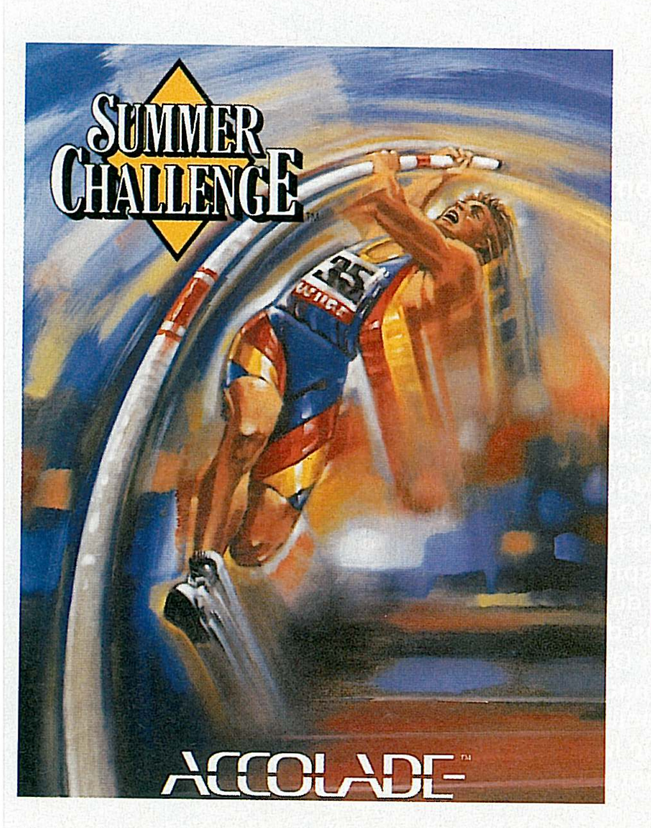
Naves espaciales en 3D, fantásticos efectos sonoros, y una mezcla de estrategia y acción te harán disfrutar al máximo de cada uno de los siete diferentes escenarios, con posibilidad de luchar contra dieciséis diferentes naves enemigas, cada una de ellas con características propias.

Disponible en MEGA DRIVE



Incluye dos recorridos diseñados por Nicklaus, jugadores de golf totalmente digitalizados, incluído el mismísimo Jack Nicklaus. Una amplia variedad de golpes de golf; estadísticas individuales; de 1 a 4 jugadores; modo torneo, stroke, y práctica; sonidos digitalizados son algunos de los ingredientes que encontrarás en el más completo juego de golf para tu Mega Drive.

Disponible en MEGA DRIVE



Es la simulación de deporte más realista de su tipo. Una mezcla de estrategia y acción que pondrá a prueba tu rendimiento al máximo. Dos modos de juego: Práctica y Competición; posibilidad de volver a ver tus "momentos de gloria", con el modo de repetición; ocho grandes pruebas en un solo juego: Tiro al Arco, Ciclismo, Equitación, 400 metros lisos, Salto de Altura, Jabalina, Kayak, y Salto con Pértiga.

Disponible en MEGA DRIVE

Distribuido por:



Pº de la Castellana, 52 - 28046 MADRID
Tel: (91) 561 0197 - Fax (91) 562 75 05



Mega Drive: arcade

La fuerza del mito

Ajeno a la polémica que ha suscitado la muerte del estandarte de la ley y el orden, Superman, Virgin ha querido que la leyenda no cese y ha creado este magnífico juego. Amparado en la búsqueda de la justicia y la verdad, el Hombre de Acero vuela en Mega Drive, Master System y Game Gear, con la misma soltura y fuerza que en la ciudad de Metrópolis.

Esta es la transcripción de un fragmento de la necrológica aparecida en el Daily Planet, el periódico más importante de Metrópolis: "Superman, el último superviviente del planeta Krypton y el mayor campeón de la Tierra, murió el jueves en las calles de Metrópolis. Aunque se desconoce su edad exacta y su lugar de residencia, se piensa que debía rondar los 30 años, y desde hacía mucho tiempo, la gente le asociaba con esta ciudad.
Un héroe hasta el fin, Superman pereció defendiendo Metrópolis del monstruo conocido como Juicio Final, logrando matar a la criatura con su último gramo de fuerza. A pesar de los últimos esfuerzos por resucitarle, no pudo ser revivido. Posteriormente, el doctor Jorge Sánchez, del Hospital General de Metrópolis, confirmó el fallecimiento (...) Superman inspiró a toda una nueva generación de héroes, incluidos los miembros de la Liga de Justicia de América Original, su más reciente encarnación (...). En una inusual declaración a la prensa, Batman afirmó que la interminable batalla de Superman

SUPERMAN

por la verdad y la justicia 'fue un modelo para todos nosotros en esta línea de trabajo. El ejemplificó lo mejor de la humanidad y no dudó en oponerse a lo peor, sin importarle el riesgo que pudiera correr. No siempre estaba de acuerdo con sus métodos, pero me gustaba aquello que él defendía'. Descase en paz".

Quizá el mundo consolero haya querido unir su voz a la de aquéllas que han suplicado la resurrección del Hombre de Acero, el superhéroe más carismático

de cuantos existen.

Lejos de perderse en polémicas que no llevan a ninguna parte, **Virgin** ha querido poner su granito de arena en hacer crecer el mito. Para ello ha creado este videojuego, para que la muerte del héroe no depende de la estrategía de guionistas y casas comerciales, sino de la habilidad de todos aquellos que lo dirijan por la pantalla.

Una vez más, Superman es el encargado de solucionar los problemas terrestres, que en esta ocasión consisten en hacer de *ángel de la guarda* de las personas atrapadas en un edificio y liberar a los niños secuestrados y a su novia Louis Lane. La aventura se desarrolla en cinco fases que llevan a Clark Kent desde las azoteas hasta un lejano planeta, pasando por las galerías del metro. Algunos niveles, (concretamente el segundo, el tercero y el quinto), tienen enemigos intermedios de fase, aunque todos los niveles están presididos por un poderoso jefe, cuya resistencia hace necesario aplicarse a fondo para destruirlos.

También aparecen diferentes objetos y extraños seres a los que, en determinadas ocasiones, se puede dejar fuera de combate únicamente con sacarlos de la pantalla.



Superman se enfrenta a un enemigo de una fase intermedia en la Mega Drive. En la Master System y en la Game Gear, sólo existen contrarios de final de fase.

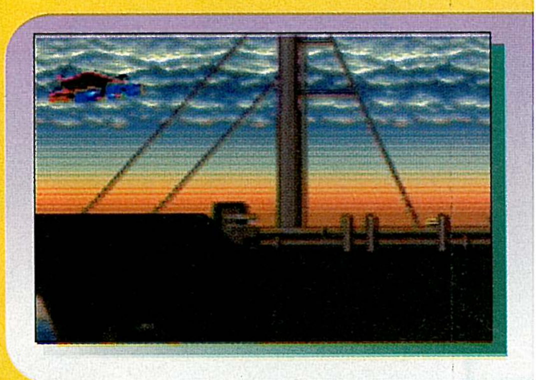
Ataque defensivo

Mientras el heróico aventurero se encuentre sobre una superficie está preparado para utilizar sus puñetazos, lo que le es útil no sólo para defenderse sino también para romper las puertas que separan las habitaciones en la segunda fase.

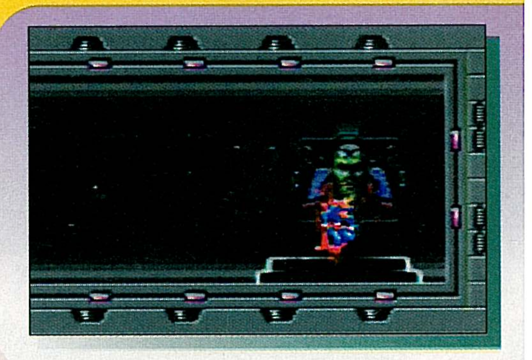
En las zonas en las que queda suspendido en el aire puede compaginar los puñetazos con rayos lanzados desde sus ojos, mientras que en los niveles en los que adopta la posición de vuelo sólo tiene capacidad para utilizar los rayos.











EN LAS AZOTEAS

Objetivo: Salvar a los niños.

Escenario: Las azoteas de la ciudad. El mayor peligro surge de los rayos verdes disparados desde los tejados. Se eliminan bajando hasta el cañón y eliminándolo de rodillas. Después hay que subir hasta el tejado de una casa. Hay que tener cuidado con las piedras que arrojan desde las ventanas.



El jefe: Para eliminarlo nos situamos de rodillas a su lado hasta que se eleve dentro de un globo. Lo intentamos romper a base de golpes.



NIÑOS SECUESTRADOS

Objetivo: Liberar a las personas atrapadas en un edificio.

Escenario: Inicialmente la aventura tiene lugar dentro de un edificio cuyas habitaciones están separadas por puertas, que se destruyen a base de golpes, unas veces normales y otras súperpuñetazos. En determinadas situaciones es necesario que el protagonista dé vueltas sobre sí mismo para atravesar el suelo.

El jefe: Primero aparece escondido tras una puerta. Para vencerlo un buen sistema es dejar que se acerque hacia Superman y saltar por encima suyo aprovechando para golpearlo por la espalda. Después escapa al metro, donde frentará de nuevo a nuestro protagonista.



MAR Y GRUTA

Objetivo: Buscar a Louise Lane.

Escenario: Comienza en un vuelo sobre el mar en el que hace una pequeña parada en la cubierta de un barco. Más tarde Superman entra en una gruta en la que destaca una pared que únicamente puede ser destruida propinándola dos supergolpes.

El jefe: El rival de esta fase ataca al protagonista de esta aventura en la rampa de lanzamiento de un cohete espacial para entretenerlo.

La lucha se produce con ambos contendientes suspendidos en el aire, siendo una buena estrategia situarse a su misma altura para darle golpes.



EN EL ESPACIO

Objetivo: Superman tiene que conseguir pistas para averiguar el paradero de su novia, Louise Lane.

Escenario: Toda la acción de esta cuarta fase transcurre en un vuelo espacial. En el espacio sideral, Superman deberá superar, incluso, el peligro que suponen los satélites desperdigados de un planeta.



El jefe: En esta ocasión será una nave enemiga la que se interponga en el camino de Superman. Para superar esta fase es necesario destruir los cuatro cañones y el ojo central de la aeronave enemiga. Los rayos serán el arma más útil para conseguir nuestro objetivo.

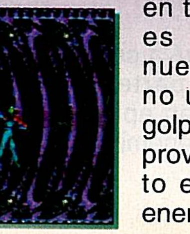


EN UN LEJANO PLANETA

Objetivo: Liberar definitivamente a Louise.

Escenario: El escenario es similar en todo el nivel, pero aparecen cuatro teletransportadores que nos lleva hasta otras estancias.
El tercero de ellos traslada a una sala con cuatro galerías en las que se esconden el mismo numero de enemigos. Una vez que hayamos derrotado a estos esbirros tendremos que regresar al centro para enfrentarnos al enemigo final.

El jefe: En primera instancia ataca desde una extraña nave en pleno vuelo. Una vez destruido el artefacto hay que enfrentarse a él y a sus tres reflejos. Tenemos que tener en cuenta, en todo momento cuál es el verdadero de nuestros enemigos, y no un reflejo, ya que golpear a los demás no provocará ningún efecto en nuestro último enemigo.

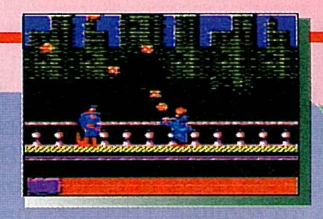


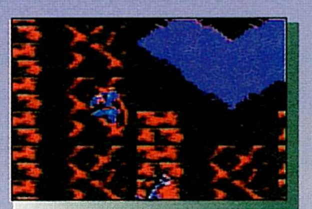
LAS 'PEQUES'

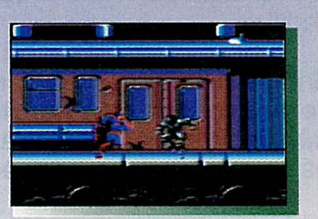
La versión de SUPERMAN para Game Gear y Master System presenta casi las mismas características que para la Mega Drive. Sin embargo, una comparación entre los cartuchos para este trío de consolas, resulta favorable a las más pequeñas.

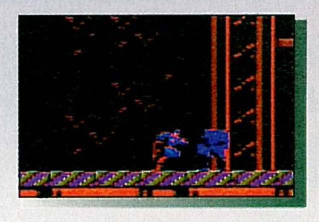


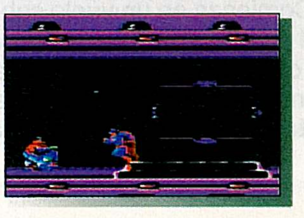
- El número de fases es el mismo, pero varían la tercera y la cuarta.
- Todos los niveles están presididos por un poderoso jefe de fase situado al final del mismo, pero no hay jefes intermedios. La tarea se hace más difícil por la inexistencia de una barras de energía de los jefes de nivel, lo que imposibilita tener una idea clara de los golpes que puede resistir.
- Los escudos para conseguir poderes especiales son todos de color azul, lo que impide conocer a simple vista cuál es el poder ofensivo que se consigue, aunque una vez en nuestro poder se aprecia según el lado de la barra de energía en el que se sitúe un triángulo amarillo.
- Los poderes especiales consisten en un rayo rojo utilizable en pleno vuelo y en proyectiles amarillos de corto alcance pero con un mayor radio de acción que los puñetazos.
- El protagonista puede volar en todas las fases menos en la tercera y además dispone de capacidad capaz de volar a dos velocidades diferentes según las circunstancias.
- Al empezar sólo se cuenta con una vida y una opción para continuar.
- Los gráficos están muy conseguidos, especialmente los que reproducen el vuelo de Superman.











Para completar el poder ofensivo se pueden recoger escudos de diferentes colores que permiten utilizar un súperpuñetazo que le proporcionan la posibilidad de atravesar el suelo al girar sobre sí mismo. Estas dos habilidades son sustitutivas, por lo que al adquirir una de ellas se pierde la opción de utilizar la otra, aunque el cambio sólo puede utilizarse cuando se indica en la pantalla. Con el fin de facilitar la misión, la habilidad activada se recarga automáticamente con el paso del tiempo.

En vuelo

Existen unos escudos cuya característica es restablecer parte de la energía perdida. Pueden aparecer tras destruir a cualquier enemigo. El protagonista está dotado de gran agilidad para realizar grandes saltos y correr a gran velocidad, pero sólo puede volar en fases concretas.

Uno de los aspectos que hace más difícil el juego es que sólo se cuenta con una vida y dos opciones para continuar, pero al doblar la puntuación a partir de los 40.000 puntos aumenta el número de posibilidades de jugar sin tener que iniciar la partida. Estas se utilizan cuando se pierde toda la barra de energía, y obliga a retomar el juego en la subfase donde se ha perdido la vida.

En el aspecto técnico , cabe mencionar que los gráficos son correctos, pero no destacan especialmente. Por esto, aparte de matar a todo aquel que se ponga por delante, el mayor aliciente será encontrar el camino más corto o descubrir algún escudo oculto.

JAVIER ITURRIOZ

SUPERMAN

Interés:	80
Diversión:	81
Gráficos:	85
Originalidad:	77
Sonido:	80

PREPARATE A JUGAR SUCIO

El imperio de la basura pretende ensuciar 4 mundos diferentes: "Slime World", "The Mystical Forest", "Toxi-Town" y "Artic World".
Sólo Mick y Mack, dos héroes ecológicos impulsados por sus prodigiosos GooShooters, tienen estómago para impedirlo. ¿Con cuál de los 2 te quedas?
Eso sí, tendrás que jugar sucio pringándote de lo lindo en los 12 niveles... ¡¡1.250 gráficos!! y exuberantes escenarios para no caer en las fétidas garras de tus viscosos enemigos. Atrapa toda la basura que puedas y recíclala en valiosos puntos.
El Scroll multidireccional sigue los movimientos de los personajes y crea un efecto tridimensional de increíble realismo.
¿Te va la música? Pues ésta no tiene desperdicio.
Con las voces de Mick y Mack digitalizadas.
¡¡Pasa el mundo a limpio con Global Gladiators!!



(Hasta fin de existencias)





DISPONIBLE EN:
MEGA DRIVE,
MASTER SYSTEM II
Y GAME GEAR.

SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE



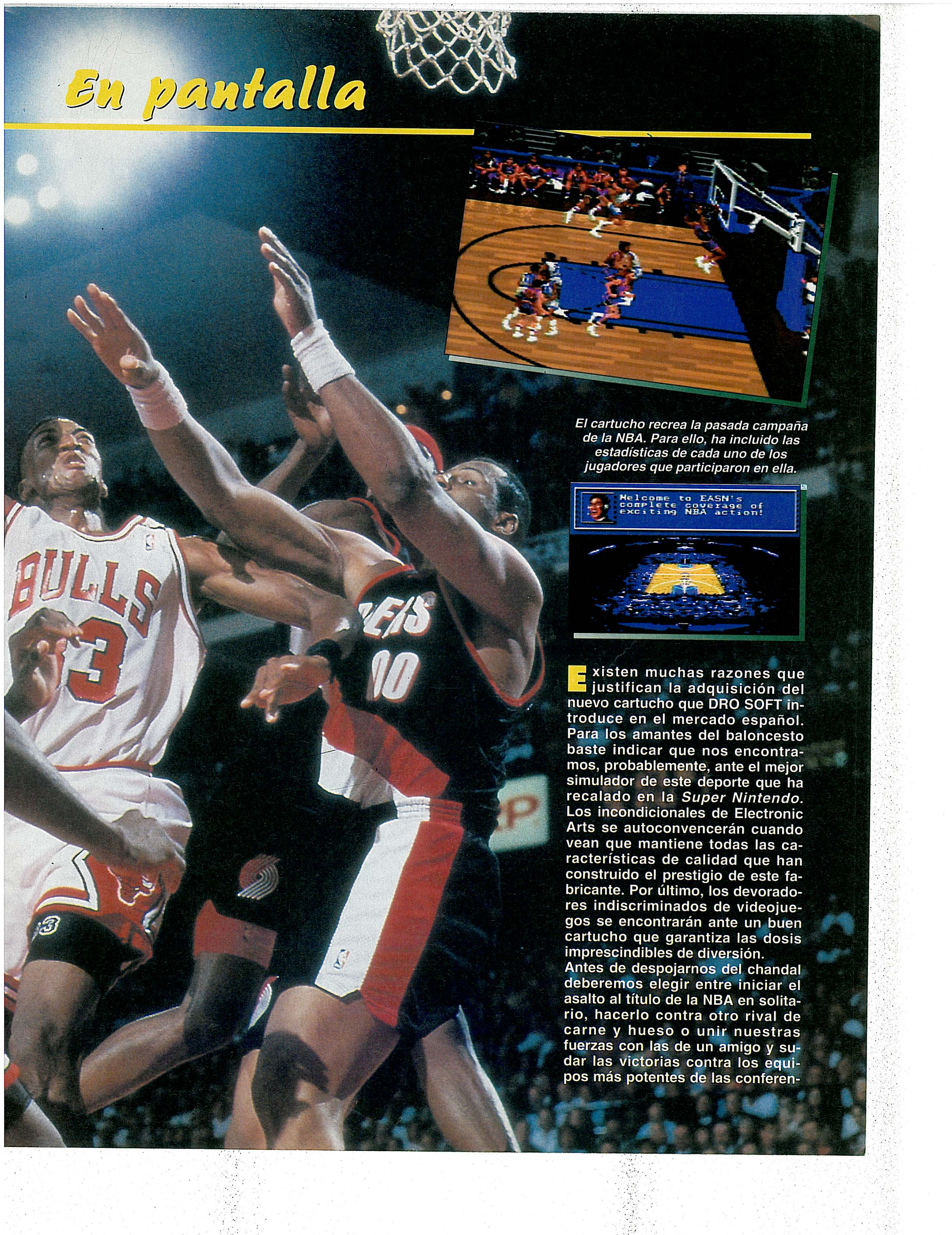
Super Nintendo: deportivo

BULLS VS. BLAZERS

Machácala... si te atreves

Arrebatar un balón a Magic Johnson, poner un *gorro* a Larry Bird, hacer un mate increíble ante la mirada impotente de Michael Jordan o encestar un triple tras burlar la defensa de Chris Mullin son algunas de las posibilidades que ofrece BULLS VERSUS BLAZERS, un videojuego que te trasladará al corazón de la prestigiosa y selectiva NBA, la liga de baloncesto profesional más famosa del mundo.

En pantalla



El cartucho recrea la pasada campaña de la NBA. Para ello, ha incluido las estadísticas de cada uno de los jugadores que participaron en ella.

Existen muchas razones que justifican la adquisición del nuevo cartucho que DRO SOFT introduce en el mercado español. Para los amantes del baloncesto baste indicar que nos encontramos, probablemente, ante el mejor simulador de este deporte que ha recalado en la *Super Nintendo*. Los incondicionales de Electronic Arts se autoconvencerán cuando vean que mantiene todas las características de calidad que han construido el prestigio de este fabricante. Por último, los devoradores indiscriminados de videojuegos se encontrarán ante un buen cartucho que garantiza las dosis imprescindibles de diversión.

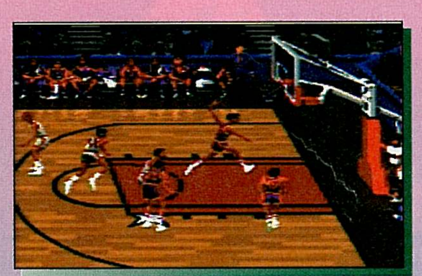
Antes de despojarnos del chandal deberemos elegir entre iniciar el asalto al título de la NBA en solitario, hacerlo contra otro rival de carne y hueso o unir nuestras fuerzas con las de un amigo y sudar las victorias contra los equipos más potentes de las conferen-



cias que conforman la liga profesional de baloncesto americana.
Una vez hecha esta elección tendrás que decidir si juegas bajo el modo arcade o simulación. En el primer caso los jugadores rendirán al límite de sus posibilidades a lo largo de todo el partido, lo que provoca el grado máximo de dificultad. Tendrás que sudar la camiseta para doblegar a tus rivales.
Si, por el contrario, te inclinas por el modo simulación, deberás respetar escrupulosamente todas las reglas que rigen los partidos de la Liga Norteamericana de Baloncesto.
El tiempo de duración de cada cuarto puede ser de 2, 5, 8 ó 12 minutos. Si utilizas los passwords que te facilita la consola al finalizar cada partido ahorrarás tiempo y evitarás pasar horas y horas frente a la pantalla.
Cuando hayas decidido el nivel de dificultad del juego deberás elegir el equipo en cuyas filas deseas alinearte. Entre las 18 posibilidades existentes se encuentran las dos selecciones de las conferencias Este y Oeste, donde se agru-

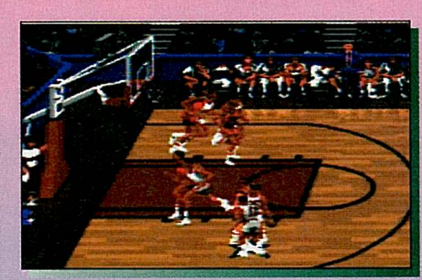
Respetando las normas que rigen en la liga de baloncesto más famosa del mundo, te verás obligado a adoptar una defensa individual.

JUGADAS HABITUALES



Mates

Podrás ejecutarlos sólo cuando te encuentres dentro de la zona. Para ello deberás pulsar el botón "Y" en cuanto estés libre de marca.
El programa te ofrece una gran variedad de estas espectaculares jugadas reproduciendo con una fidelidad alucinante los más llamativos e identificativos movimientos de los mejores saltimbanquis de la NBA. Sin lugar a dudas se trata de la jugada de ataque más efectiva que existe si se realiza bien: metiéndola hacia abajo es imposible fallar.

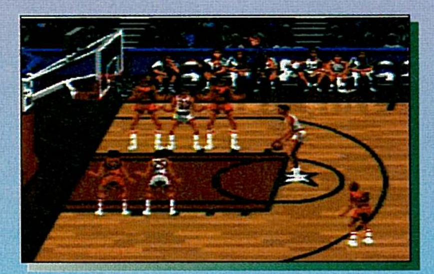


Bloqueos

Aunque a primera vista no aprecies la ayuda que tus compañeros te prestan ofensivamente, pronto verás como un bloqueo a tiempo se traduce en canasta segura. Cuando uno de ellos se quede estatico pégate a él y dejarás atrás a tu marcador que no podrá taponar tu tiro.



Tiros libres



En la esquina superior de la pantalla aparecerán dos barras, una horizontal y otra vertical, en forma de cruz por las que se moverá una pelota.
Cuando el balón pase por la zona blanca de cada barra, aprieta el botón de disparo. Ten maña y recuerda que en una liga tan igualada como la NBA son muchos los partidos que se pierden o ganan por un solo punto. Que no te tiemble la muñeca.

Personales



Se sancionan si golpeamos al contrario que nos defiende cuando tiene la posición ganada (ataque) o si tenemos cualquier tipo de contacto físico que obstaculice su acción de tiro cuando vaya a encestar (defensa). Incurrir en una personal en ataque es bastante difícil; de igual forma, forzar en defensa una personal del contrario es un lujo que la consola se guarda en la manga y difícilmente nos concederá.

PASSWORDS

Para conquistar el mítico anillo de campeón con los Blazers:

PBVBBCBR	PBZBBKVN	PBOBBCVL
PBVBBBVK	PBXBBCVP	PBOBDCVR
PBZBBCVT	PBXBBWVP	PBOBCCVR
PBZBBHVQ	PBXBBMVN	PBOBFCVC
PBZBBFVL	PBXBB3VN	PBWBBCVD

... y si tu equipo es el Chicago Bulls:

ZXVBBCBV	ZXZBBKV8	ZXOBBCV2
ZXVBBBVN	ZXXBBCV7	ZXOBDCVW
ZXZBBCVO	ZXXBBWV6	ZXOBCCVN
ZXZBBHVY	ZXXBBMV9	ZXOBFCVF
ZXZBBFV2	ZXXBB3V8	ZXWBBCVK

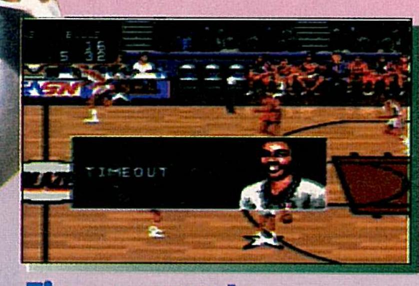
pan todas las figuras que disputaron el *All Stars Game* la pasada temporada. Esta opción no está disponible si te decantas por la modalidad "torneo".

Tras elegir uno de los equipos, tu consola te pondrá al corriente de quiénes componen la alineación titular. También podrás acceder a una tabla en la que figura la efectividad, expresada en porcentajes, de los 12 jugadores que forman tu escuadra así como la de los contrarios.

Gracias a esta información conocerás las peculiaridades de cada componente del equipo. Estos datos te facilitarán la tarea de designar cuál es el jugador que debe saltar a la pista en sustitución de otro, bien por desgaste físico, acumulación de faltas personales o, simplemente, por mal juego.

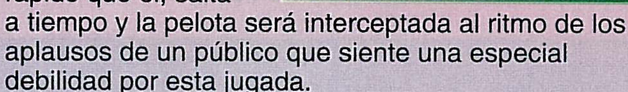
Deberás estar muy atento al epígrafe "H.E." Bajo estas siglas, y gracias a las cifras que contienen, podrás conocer el estado físico de cada uno de tus jugadores en cualquier momento del partido. En un principio todos parten con cuatro puntos de energía. Sin embargo, a medida que transcu-

Por su realismo y versatilidad, nos encontramos ante el mejor simulador de baloncesto para SNES



Tiempo muerto

Podemos pedirlos cuando tenemos la posesión. Hay cinco por cuarto. Aprovechalos para orientar la estrategia del equipo y sustitir a los jugadores que no respondan a tus exigencias.



Tapones

No hay más leña que la que arde: si te encuentras enfrentado al jugador que se dispone a lanzar a canasta, sé más rápido que él, salta a tiempo y la pelota será interceptada al ritmo de los aplausos de un público que siente una especial debilidad por esta jugada.

Mucho cuidado porque quien a hierro mata, a hierro muere, y los rivales no son precisamente peritas en dulce con los que se pueda andar jugando con bromas de mal gusto.



Campo atrás

Una vez que traspasemos la linea de medio campo no podremos volver a hacerlo. Tampoco te duermas en los laureles cuando saques de fondo después de haber recibido una canasta del equipo contrario, tan sólo dispones de un tiempo máximo de diez segundos para superar la linea divisoria de ambos terrenos.



Fuera de banda

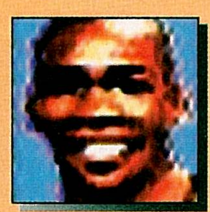
Ten mucho cuidado y evita pisar la linea de banda, porque el fragor del juego puede hacerte olvidar que incluso hombres de un salto y agilidad impresionantes como Michael Jordan tienen límites espaciales para llevar a cabo sus maniobras.

Si te sales del terreno de juego perderás irremisiblemente la posesión y el balón pasará al equipo contrario.

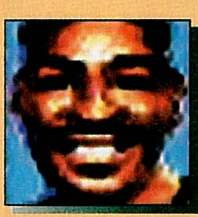
CHICAGO BULLS



Paxon
Base. Mueve bien el balón. Se trata de un excelente marcador. Su emparejamiento en la cancha ha hecho perder el sueño a más de uno.



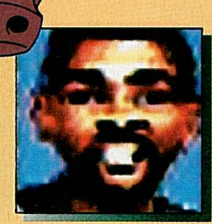
Jordan
Escolta. El número uno de la NBA. Si los Bulls fueran un motor *Air* sería el combustible. Sus 30 puntos de media por partido hablan por sí solos.



Pippen
Alero. Es un jugador muy espectacular. Promedia 20 puntos, ocho rebotes, seis asistencias y tres robos de balón por partido.



Grant
Ala-pivot. Es menos espectacular que Pippen pero igual de efectivo. Sobresale en el equipo por su labor reboteadora.



Cartwright
Pivot. Sabe colocarse muy bien para recibir balones en la zona contraria. Compensa la preocupante lentitud de que adolece con su buen juego.



El influjo de Jordan. Desde que Jordan aterrizó en 1983 en Chicago nada fue igual para los Bulls. Dicen que sólo él puede suspenderse en el aire, pero tras su estela se elevó todo el equipo y alcanzó el título de campeón en las dos últimas campañas. Dos anillos que describen a la perfección el potencial de este equipo.

rre el tiempo, el cansancio va haciendo mella en los jugadores y esta cifra va reduciéndose hasta llegar a uno, momento en el que un jugador debe ser forzosamente sustituido.
Un buen consejo: cuando el juego de alguno de tus chicos esté muy por debajo de lo que cabría esperar de una estrella de la NBA, acude con urgencia a dicha tabla y comprobarás que está con la lengua fuera; haz entonces que se convierta en carne de banquillo y dale su oportunidad a alguno de los reservas.
Para realizar los cambios durante el juego dispones de cinco tiempos muertos en cada cuarto. Cuando solicitas estas paradas puedes acceder a uno de los apartados más interesantes de este simulador: la habitual y espectacular repetición de las mejores jugadas, que ya aparece en otros juegos de **Electronic Arts.**
En la parte inferior de tu pantalla verás un menú semejante al de cualquier vídeo. Gracias a él podrás volver a presenciar las últimas jugadas. Un auténtico privilegio en un campeonato de la NBA donde mates, bandejas, ganchos y tiros de tres puntos se suceden prácticamente de forma ininterrumpida.
BULLS VERSUS BLAZERS cuenta con la virtud de posibilitar que se juegue indistintamente con uno u otro jugador del equipo. El *afortunado* aparecerá señalado en todo momento por una estrella junto a sus pies.

BULLS VS BLAZERS

Interés:	89
Diversión:	88
Gráficos:	85
Originalidad:	76
Sonido:	77

PORTLAND TRAIL BLAZERS



Porter
Base. Es un jugador muy irregular. Sus altibajos en el juego podrían hacerle perder la titularidad. Es un buen tirador desde la línea de tres puntos.



Drexler
Escolta. La estrella de los Portland basa su juego en su fortaleza física. Jugador muy escurridizo, su especialidad son las entradas a canasta.



Kersey
Alero. Gran reboteador, tiene un buen tiro y defiende bien. Destaca especialmente por su facilidad para entender el juego de equipo.



Williams
Ala-pivot. Su fución en el equipo es rebotear en las dos cestas y aportar muchos puntos. Es un especialista dentro de la zona.



Duckworth
Pivot. Es la torre del equipo, imprescindible en la defensa y buen apoyo en ataque. Ha sido tachado de flojo en comparación con otros pivots de la NBA.



El eterno aspirante. El equipo de Oregón basa su juego en una excelente defensa y el tiro a media y larga distancia de sus dos estrellas, Drexler y Porter. Sus dos *torres*, Williams y Duckworth, compensan su menor poder de intimidación en la zona respecto a otros pivots de la NBA con una buena aportación en ataque.

Se trata de un recurso de gran utilidad, sobre todo cuando pretendes seguir una jugada embarullada dentro de la zona (una de las limitaciones del cartucho).

Técnicamente correcto

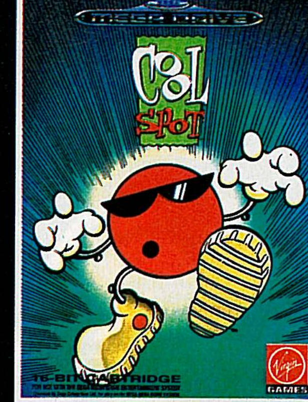
Los chicos de **Electronics Arts** vuelven a ofrecernos un cartucho de buena calidad cuya dificultad nos obligará a pasar bastante tiempo delante de nuestra consola. Ganar se convertirá en un reto que, con la práctica y mucha habilidad, llegarás a superar. En cuanto al sonido, la música brilla por su ausencia durante los partidos, quizá –seamos indulgentes– para que centremos nuestra atención en lo principal: el juego. Los efectos sonoros (como ruidos de zapatillas y rebotes en el aro), por el contrario, son abundantes, aportando una gran sensación de realidad. El siempre exaltado ánimo de los espectadores te alentará durante todo el encuentro. Pero mucho ojo, cuando lo hagas mal te encontrarás con la severidad de los aficionados que pondrán a prueba sus pulmones con abucheos. En definitiva, **BULLS VERSUS BLAZERS** es una fiel reproducción de los trepidantes play-offs de la NBA. Si pretendes disfrutar de la emoción de jugar con los mejores del mundo, no dudes en hacerte con este cartucho. Pero recuerda que nadie ha dicho que sea fácil... Mucha suerte.

FRANCISCO J. CUELLAR


SEGA
MEGA DRIVE
ANOTHER WORLD
Un mundo aparte en videojuegos. Una aventura sin precedentes al límite de la fantasía, donde el científico Lester Chaykin lucha por sobrevivir en un planeta inhóspito y sembrado de peligros.
Su programación ha costado 2 años y algunas secuencias han sido rodadas sobre imagen real con actores de cine. El sonido, que incluye voces de actores, es igualmente alucinante. La música cambia en función de cada situación.
MEGA DRIVE
STRIDER II
U.S. GOLD
El alucine de la primera parte elevado a la máxima potencia. Increíble animación, gráficos de primera... y voces digitalizadas (a nivel conversación). ¡Mide tus palabras! Tú eres un agente secreto que trabaja en una misión del futuro. ¡Atención!: ''Tus movimientos están siendo vigilados.''
MEGA DRIVE
MUTANT LEAGUE
Un auténtico simulador de fútbol americano. La fauna más inverosímil forma 16 grotescos equipos: aliens, trolls, esqueletos, robots, super humanos...
Armados con bombas y misiles pueden hacer estragos en 19 campos sembrados de trampas.
Monstruosos gráficos, animaciones superdetalladas. ¡Salta al campo si te atreves! Elige 1 ó 2 jugadores. Y si quieres, repite la jugada.
Unitros



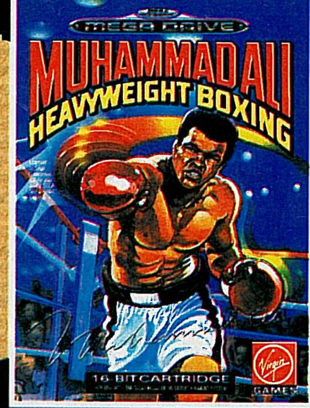
Conviértete en piloto de combate con este ultramoderno simulador de vuelo. Equipado con el máximo poder devastador que puedas imaginar. Cañones, misiles aire-aire y aire-tierra. Visión nocturna de gran alcance. Sistema AWACS de radar para reacción rápida. Instrumentación completísima e información en pantalla. Gráficos en 3D de alta calidad y poligonales. ¡¡Rompe la barrera del sonido!!



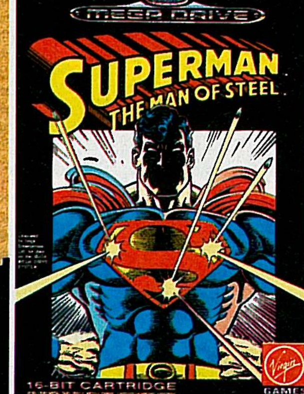


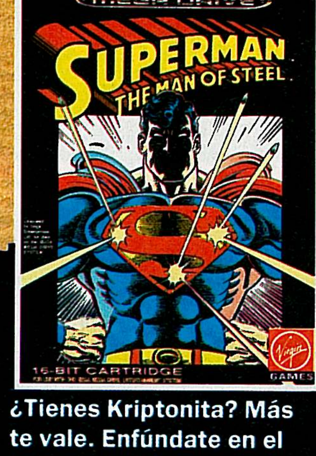


La última estrella de las plataformas buscándose la vida entre los diferentes niveles de dificultad. La realidad te persigue por alucinantes pantallas. Recorre una pasada de ambientes en busca de preciosas fichas. Ponte las gafas de sol. Sus gráficos te van a deslumbrar. ¿Te gustan los cangrejos? ¡Cómete todos los que pilles! SPOT. ¡Todo un fichaje!



El boxeador más grande de todos los tiempos y todos los pesos ha llegado a tu consola. ¡Ponte los guantes! En el ring deja que hablen los puños. Castígales donde más les duela. Son mantequilla para ti. Tú eres Cassius Clay. ¡¡El mejor!!

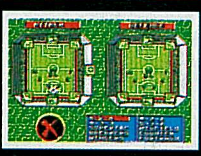




¿Tienes Kriptonita? Más te vale. Enfúndate en el traje de tu héroe y pon las cosas en orden. ¡El aire es tuyo! ¿Y la tierra? De ti depende, lo peor no ha empezado, habrás de emplear tus malas artes para combatir el mal sobre cualquier plataforma y ante cualquier mutante.







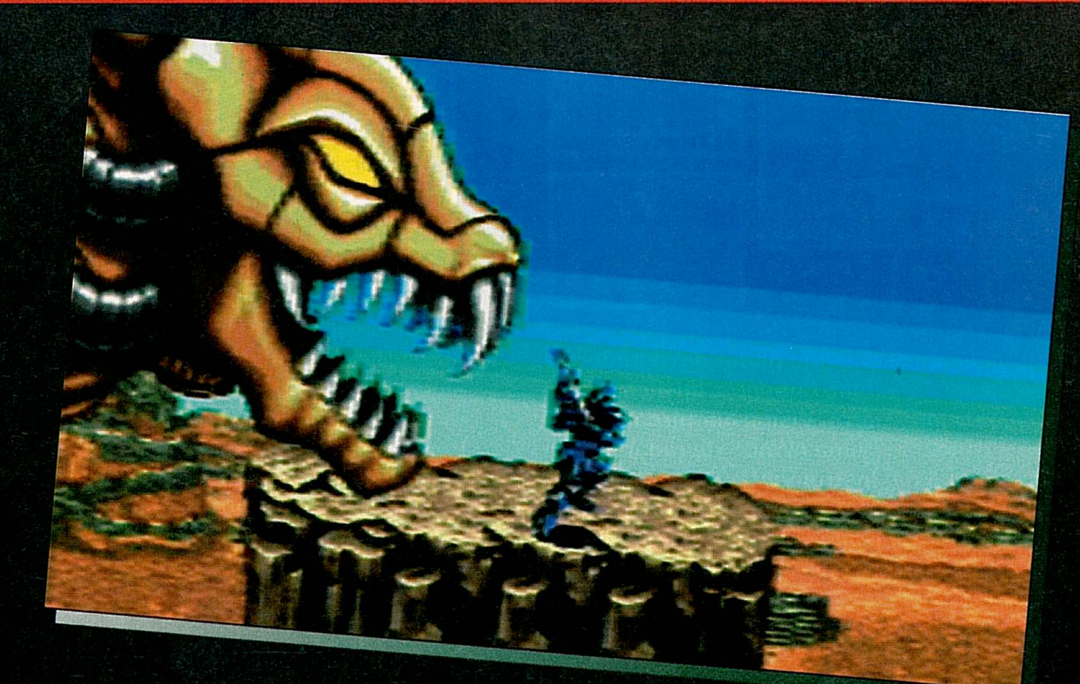
El juego de fúlbol más premiado en la Mega Drive. Excelentes gráficos. Versión rápida y normal. 2 jugadores. Se puede elegir campo, condiciones atmosféricas, jugadores...







Mega Drive: arcade-lucha



Con el fin de contrarrestar los efectos que Mazinger provoca en sus centros neurálgicos, los alienígenas crearon seis ingenios para acabar con él.

MAZINGER Z

La amenaza biónica

El ingenio humano ha conseguido crear un poderoso entramado biónico, Mazinger Z, para mermar los recursos de los alienígenas que se han apoderado de la tierra. Lejos de resignarse, los invasores han aplicado todos sus conocimientos científicos en la fabricación de seis ingenios malignos: Garada K-7, Slug Head, Dino Beast, Buster Claw, Negative Mazinger y Hell Mazinger. Su único propósito es acabar con el último reducto de resistencia rebelde.

En los primeros años del siglo XXI el cielo de las ciudades más importantes de la Tierra apareció cubierto por unos extraños y gigantescos objetos ovalados, que se mantenían inmóviles sin dar ninguna señal de vida.

Durante dos semanas permanecieron en el cielo esas extrañas máquinas. Su presencia alteró los nervios de los ciudadanos de la tierra, el trabajo de los medios de comunicación y el de los cuerpos de seguridad, que estaban preparados para cualquier acción hostil de aquellas formas voladoras.

Una calurosa noche, después de 15 días de espera, cuando cada uno de los seis mil millones de personas que poblaban el mundo permanecían atentos a sus televisores, el artefacto que hasta entonces había permanecido quieto y en silencio en el cielo de Washington, comenzó a emitir unas serie de débiles señales que, poco a poco, fueron aumentando en potencia y volumen.

Una voz con fondo metálico comenzó a hablar en un perfecto inglés.

Al mismo tiempo, el resto de naves que cubrían todo el cielo de la tierra comenzaron a hablar en el idioma del país sobre el que estaban sobrevolando:

– "Habitantes de la Tierra. Venimos en son de paz. Somos una raza superior a la vuestra y hemos estado estudiando vuestros idiomas para poder comunicarnos con vosotros. La razón de nuestra llegada es proponeros un trato. El planeta en el que vivíamos ha sido completamente devastado por una plaga hiperespacial, y la vegetación que había ha sido completamente arrasada".

Los extraños alienígenas terminaron su alocución ofreciendo un pacto a los terrícolas:

– "Os ofrecemos cambiar

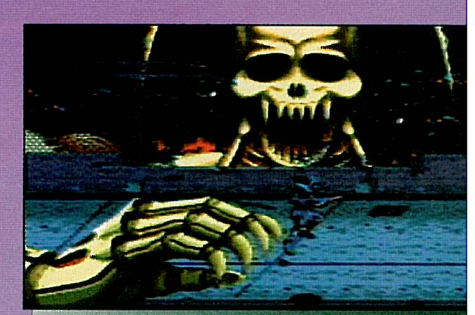


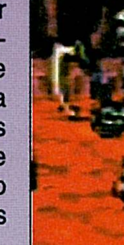
PELIGRO ALIENIGENA

Los alienígenas, al ver que la ciencia terrícola había conseguido fabricar el poderoso Mazinger Z que, día a día, hacía más incursiones hacia sus centros neurálgicos de poder, decidieron crear una serie de robots asesinos con una única orden programada en sus mentes: destruir por completo a Mazinger Z.
Los seis ingenios creados por los alienígenas (Garada K-7, Slug Head, Dino Beast, Buster Claw, Negative Mazinger, y Hell Mazinger) intentarán acabar por el enorme poder del robot por medio de poderosos golpes, armas mortales y sucias tretas.

nuestros conocimientos tecnológicos avanzados a cambio de parte de vuestra vegetación".
Los alienígenas concedieron a los gobiernos de la tierra un plazo de una semana para darles una respuesta. Transcurrido ese tiempo, un enviado de los seres extraterrestres transportaría a un representante de la Tierra ante los miembros del gobierno alienígena para que diese una respuesta a la proposición.
Los miembros del ejército y de la policía, tras escuchar la propuesta, no sabían cómo reaccionar. La prensa, la radio y la televisión no paraban de emitir *flashes* informativos acerca del fenómeno. Las líneas de teléfono de todo el mundo estaban colapsadas y la gente no quería dormir por miedo a no despertarse jamás.
Durante tres interminables días reinó el caos, hasta que el presidente de los Estados Unidos de América lanzó un tranquilizador mensaje:
– "Aceptamos el trato que nos ofrecen las criaturas alienígenas, y yo mismo seré el encargado de subir a la nave para transmitírselo".
Los cuatro días restantes hasta la conclusión del plazo pasaron rápidamente, mientras se hacían todos los preparativos.
A las 4,30 de la tarde del séptimo día, una pequeña cápsula surgió de una especie de hangar que había en la parte inferior de la nave mayor. A los pocos minutos llegó a tierra firme y allí permaneció en reposo mientras se enfriaban los motores. Acto seguido se abrió una puerta hidráulica de la nave y se escucho una voz desde el interior que instaba al presidente estadounidense a acceder al interior:
– "¡Que suba vuestro representante!
El presidente miró el artefacto de arriba a abajo, besó a su mujer y a sus dos hijas, suspiró y avanzó de forma lenta pero firme y segura hacia su interior.
La puerta se cerró y la nave emprendió su marcha, desapareciendo a los pocos instantes
Tras cinco agónicos minutos el pequeño artefacto alienígena apareció de nuevo.
Un suspiro general de alivio se hizo patente entre toda la población terráquea cuando el presidente estadou-

GARADA K-7





Posee una enorme hacha que tendrás que esquivar con habilidad para no perder una gran cantidad de energía. Además tiene la capacidad de lanzar bolas fuego desde su pecho, que podrían destrozarte si no consigues cubrirte de sus impactos.

BUSTER CLAW





Es un enorme monstruo creado a partir de experiencias genéticas. En sus garras dispone de unas vainas en las que guarda un ácido corrosivo que no dudará en arrojarte. Fíjate en el garfio que tiene al final de la cola o te llevarás más de una sorpresa.

SLUG HEAD



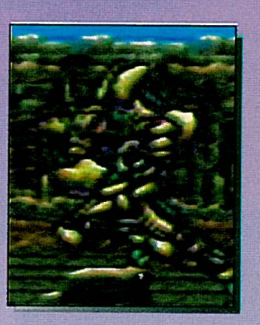
Está armado con una enorme bola de pinchos que dirige con una cadena que posee un gran radio de acción. También está capacitado para escupir bolas de pura energía que podrían quemar todos tus circuitos con unos cuantos impactos certeros.



DINO BEAST



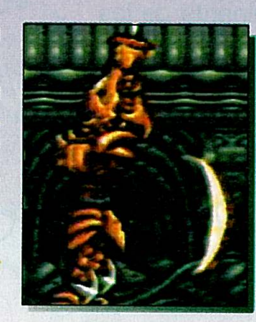
Está hecho con un material ultraduro y sus garras tienen una aleación de titanio capaz de desgarrar cualquier material. En sus piernas han instalado unos motores de plutonio que le dan la capacidad de correr a gran velocidad e impactar con su hombro sobre tí.



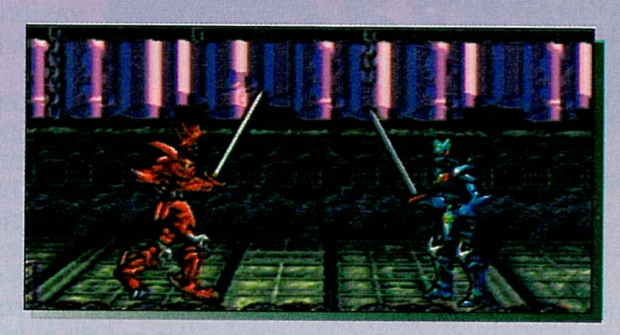
NEGATIVE MAZINGER



Es un robot creado por los alienígenas a imagen y semejanza de Mazinger Z. Es uno de sus más peligrosos adversarios. Es el portador de un mandoble con el que es capaz de crear un poderoso escudo energético con el que te derribará al menor impacto.



HELL MAZINGER



Tu enemigo más peligroso. Tanto su rápido manejo de la espada como su increíble resistencia te darán más de un quebradero de cabeza. De su espada surgirán poderosas bolas de fuego que podrían llegar a restarte hasta una cuarta parte de la energía.



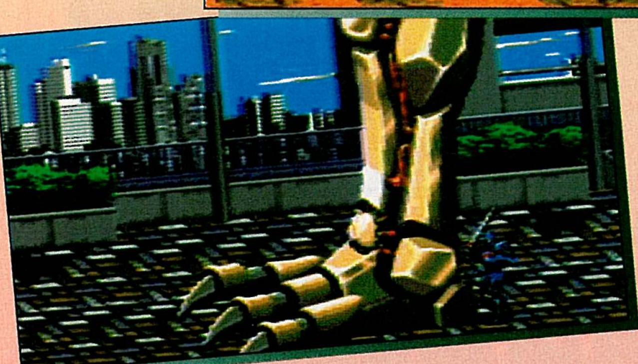
nidense descendió de la nave y anunció solemne que se había firmado el acuerdo:
– "El pacto de alianza por fin se ha consolidado. La Tierra ha iniciado su primera relación con una vida alienígena".
El miedo y la tensión acumulados durante las últimas tres semanas se convirtieron en regocijo y alegría tras el anuncio del acuerdo.
El tratado económico–tecnológico comenzó a dar su fruto de forma inmediata. A nadie le importaba perder unas cuantas hectáreas de bosque a cambio de ganar conocimiento acerca de una tecnología tan avanzada que ni en siglos podrían llegar a obtenerla por si mismos.
Los dos primeros meses tras el glorioso acuerdo con la raza extraterrestre fueron un mar de rosas.
La gente, que al principio se había mostrado recelosa al ver un alien cruzar la calle, mantenía ahora todo tipo de interesantes conversaciones. Los visitantes hablaban de su primera reacción al visitar la Tierra, exponían sus conocimientos acerca del espacio exterior, de la vida en su antiguo planeta y un sinfín de temas tecnológicos que se escapaban a la razón de los humanos.

En pantalla



Mazinger Z se ha convertido en héroe de videojuegos después de su paso por la televisión. La misión actual del hombre biónico es acabar con la tiranía que unos alienígenas han instaurado sobre la tierra.

Nuestro héroe tendrá que evitar, en su primer combate, los golpes de hacha que le lanzará Garada K-7.



Dino Beast está construido con una aleación de titanio capaz de desgarrar cualquier material que encuentre a su paso.

Algunas personas mucho más abiertas, invitaban a comer a los extraterrestres con la sana intención de ampliar su marco de amistades, aunque fuese con alguien verde.

Tras el primer año, la amistosa relación se fue convirtiendo en un régimen económico en el que los alienígenas cada vez pedían más vegetación y la tecnología ofrecida a cambio decrecía. Llegó un momento en el que el trueque de cultura por flora pasó a ser un robo. La selva amazónica, casi se había convertido en un desierto y los bosques eran solo una sombra de lo que habían sido.

Por las calles se dejaban ver, cada vez más a menudo, *aliens* armados con unos extraños objetos y unas tanquetas flotantes armadas con unos gruesos cañones, con las que hacían rondas por las zonas más importantes de cada ciudad, cada corto espacio de tiempo.

Tanto los gobiernos como el ejércitos fueron disueltos. La Tierra se encontraba ante una auténtica invasión extraterrestre y no podía hacer nada para evitarlo.

¿Nada? No. En unos laboratorios ocultos en los sótanos de la Casa Blanca, un reducido grupo de científicos había aprovechado los nuevos conocimientos tecnológicos para crear un robot biónico, con una movilidad superior a la de cualquier persona, un cuerpo capaz de resistir el más fulminante de los ataques y una enorme espada, capaz de cortar el más duro de los metales.

Este éxito fue bautizado como Mazinger Z y la todo el planeta confió en el robot como su única salvación.

De las novedades de ***Mega Drive*** aparecidas hasta el momento, ésta es una de las más sugerentes. Los gráficos son fantásticos en sus dos modalidades de lucha. Algunos movimientos están tan conseguidos que casi parecerá que estas viendo una película y los sonidos aprovechan perfectamente la capacidad de la máquina. Si quieres gastar tu paga semanal en algo a lo que realmente vas a sacar provecho, éste es tu juego.

CARLOS F. MATEOS

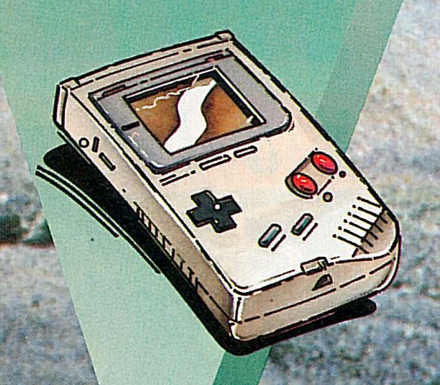


MAZINGER Z

Interés:	89
Diversión:	91
Gráficos:	92
Originalidad:	83
Sonido:	88



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
DARIUS TWIN
TAITO
RIVAL TURF
¡ACCION SIMULTANEA PARA DOS JUGADORES!
JALECO
SPANKY'S QUEST
NATSUME
SONIC BLAST MAN
JACK NICKLAUS GOLF
TRADEWEST
KING OF THE MONSTERS
TAKARA
TOP GEAR
SOLO PARA VALIENTES
ADVENTURE ISLAND
HUDSON SOFT
EURO FOOTBALL CHAMP
HOLE IN ONE GOLF
HAL Laboratory, inc.
SUPER OFF ROAD
EARTH DEFENSE FORCE
HYPERZONE
PAL VERSION
SPACO, S. A.
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. (91) 803 66 25 (8 Líneas)
Fax. (91) 803 35 76 - (91) 803 22 45
TODOS LOS TITULOS DE JUEGOS Y PERSONAJES QUE APARECEN SON MARCAS REGISTRADAS DE NINTENDO O DE LAS EMPRESAS QUE DISTRIBUYEN O LICENCIAN ESTOS PRODUCTOS.

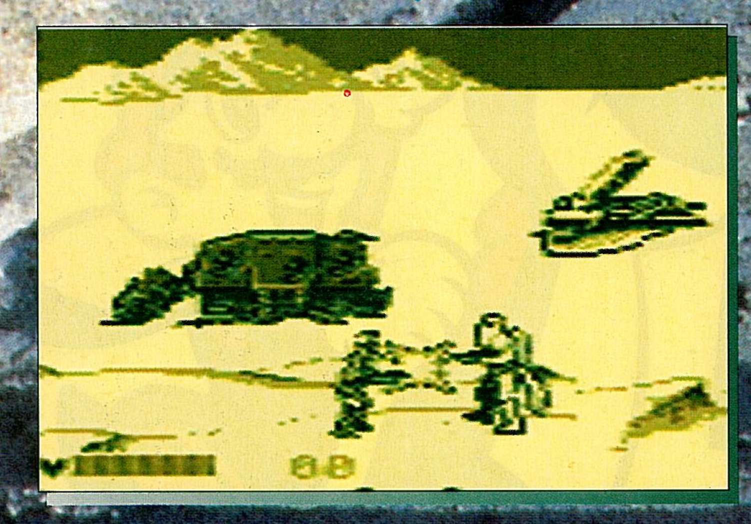


Game Boy: arcade

THE EMPIRE STRIKES BACK

El aprendiz de Jedi

La segunda entrega de una de las más famosas trilogías cinematográficas nos traslada a un remoto lugar de la galaxia en el que las tropas rebeldes, dirigidas por Luke Skywolker, han establecido un campamento para defenderse del lado oscuro de la Fuerza. El temible Darth Vader no cesa en su intento de destruir a sus rivales, por lo que decide el contraataque del Imperio



Los soldados del Imperio tratarán en todo momento de hacernos la vida imposible.

Al igual que el cartucho con el mismo título para *NES*, el juego reproduce fielmente escenas de la famosa película de George Lucas. Esta es la causa de que Luke Skywalker se desplace por el helado planeta de Hoth, la base de Echo, en la que se desarrolla una batalla aérea contra los AT-AT Imperial, el pantanoso Dabogah y la pelea final en la ciudad de Bespin.

Estos escenarios del famoso film forman el esqueleto que da lugar a una serie de largas e interesantísimas fases. En todas ellas es necesario encontrar el camino hacia el nivel siguiente y derrotar a los diferentes enemigos, igualmente surgidos de la fecunda imaginación de Lucas. Entre éstos, los que presentan una barra de energía, como los wampas, son especialmente difíciles de derrotar; más por su resistencia que por su capacidad para alcanzarnos causándonos un daño irremediable.

Variedad de acciones

La gran virtud de este apasionante juego se basa en la amplia variedad de posibilidades que presenta y en la facilidad para controlar esta enorme gama de alternativas utilizando únicamente dos indicado-



Los escenarios del juego están basados en los que ideó el director George Lucas para su famosa trilogía.

La variedad y resistencia de los enemigos nos obligará a utilizar toda nuestra pericia.

Una de las peculiaridades que presenta el juego y que resultá más atractiva es que permite al protagonista desplazarse en varios medios de transporte.

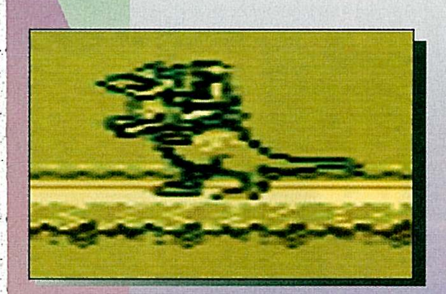
res. La citada variedad se pone de manifiesto mediante la posibilidad del protagonista para desplazarse a pie, hacerlo montado en un Tauntaun o controlando un AT-ST Imperial previamente derrotado. Además, Luke tiene la capacidad para elegir cuándo debe utilizarlos, teniendo en cuenta las limitaciones de cada uno.

La diversidad de opciones se hace aún mayor si se tiene en cuenta la posibilidad de utilizar diferentes armas –como la espada de la luz– y la de usar el poder de la Fuerza para aumentar la potencia de la espada o para multiplicar la capacidad de salto. Tanto la Fuerza como la energía vital son renovables mediante símbolos recogidos durante la aventura; aunque la vitalidad también puede potenciarse con los corazones obtenidos al aniquilar a algunos rivales.

Un aspecto diferente

La segunda fase tiene un desarrollo diferente a las demás, ya que el combate contra los AT-AT Imperiales tiene lugar en un deslizador aéreo. En caso de que la nave de Luke resulte derribada, éste debe ir a pie hacia el campamento rebelde, situado a la derecha, y regresar de nuevo hasta el deslizador para continuar el vuelo. Todo ello está dificultado por los soldados de asalto que atacan al protagonista en su recorrido a pie y por la circunstancia de que, si alguno de los

LAS DOS CARAS DE LA FUERZA



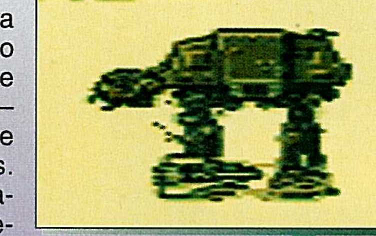
TAUNTAUN

Estos seres herbívoros pueden llevar hasta 150 Kg y son inmunes al frío. Aparecen en la primera fase como medio de transporte para Luke. Recuperan su energía mediante hongos. Sobre ellos se pueden efectuar grandes saltos y disparar a la vez.

WAMPA

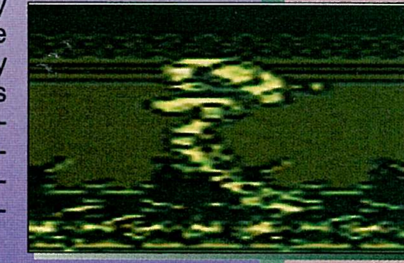
Con más de dos metros de altura, tienen aspecto de oso polar. Sus garras afiladas y sus dientes puntiagudos les hacen cazadores habituales de crías de Tauntaun. Dos de ellos constituyen resistentes enemigos en la primera fase. Para derrotarlos hay que buscar un lugar desde donde poder atacar sin que nos alcancen (la primera vez desde el borde del precipicio y la segunda desde la isla de su izquierda).





AT–AT IMPERIAL

Constituyen una magnífica arma de combate, sobre todo como medio de ataque urbano, ya que su altura –más de 15 metros– permite una inmejorable línea de visión sobre estructuras bajas. Seis de ellos participan en el ataque a la base de Hoth de la segunda fase. Se combaten mediante deslizadores aéreos. Pueden vencerse atando sus patas o a base de disparos dirigidos, preferiblemente a su parte posterior.



AT–ST IMPERIAL

Fueron diseñados para el apoyo y escolta de soldados de asalto que van a pie. Tienen dos tripulantes y son más rápidos y maniobrables que los AT–AT, aunque están menos armados y blindados. Se utilizan para escapar de la base rebelde, concretamente para cruzar zonas ardiendo.

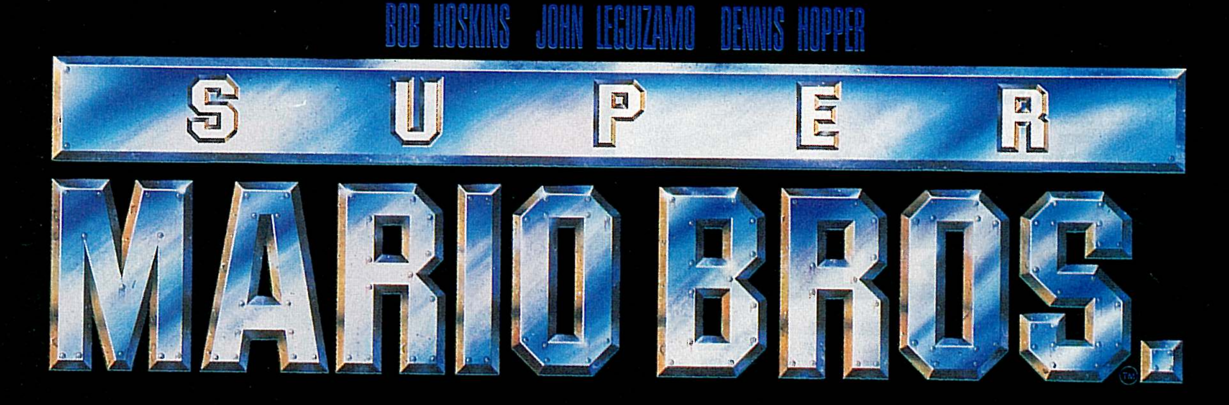
vehículos enemigos llega al campamento es necesario iniciar de nuevo la fase.
En el aspecto técnico destacan los gráficos por su rapidez que permite emular el trepidante ritmo de la segunda parte de *La Guerra de las Galaxias*.
Para que el ambiente sea más fidedigno algunos protagonistas de la película aparecen para aconsejar y avisar a Luke Skywalker de diferentes aspectos de la historia. Además incorpora fragmentos de la banda sonora original.
Tienes todas las cartas en tu mano para que Luke Skywalker y sus aliados rebeldes derroten a las malvadas fuerzas del Imperio que dirige Darth Vader y hagan realidad el sueño de ver de nuevo el Universo libre de toda amenaza. A buen seguro que George Lucas viese este juego se sentiría orgulloso de él.

JAVIER ITURRIOZ



¿Pueden dos fontaneros salvar al mundo?





Esto no es un juego.

Una Presentación LIGHTMOTIVE/ALLIED FILMMAKERS en asociación con CINERGI PRODUCTIONS BOB HOSKINS JOHN LEGUIZAMO DENNIS HOPPER
"SUPER MARIO BROS." SAMANTHA MATHIS FISHER STEVENS FIONA SHAW RICHARD EDSON Música de ALAN SILVESTRI Diseño de Vestuario JOSEPH PORRO Efectos Visuales Diseñados por CHRISTOPHER WOODS
Montado por MARK GOLDBLATT, A.C.E. Diseño de Producción DAVID L. SNYDER Director de Fotografía DEAN SEMLER, A.C.S. Co-Productor FRED CARUSO Escrita por PARKER BENNETT & TERRY RUNTÉ, ED SOLOMON
Producida por JAKE EBERTS, ROLAND JOFFÉ Dirigida por ROCKY MORTON, ANNABEL JANKEL

DOLBY STEREO EN CINES SELECTOS

DISTRIBUIDA POR WARNER ESPAÑOLA, S.A.

2 de JULIO

...A TUS PRECIOS!



...OGRAFICO ESTA LISTA DE PRECIOS ANULA LAS ANTERIORES

...DE FORMATOS EN EXISTENCIA:

● VGA 256 COLORES = ◆ ATARI = ▼

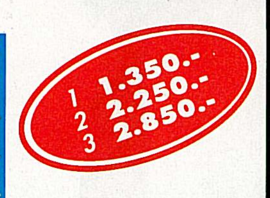


JUEGOS EDUCATIVOS









INGLES

TITULO	FORMATOS	P.V.P.
PRIMEROS PASOS EN INGLES (Inglés nivel iniciación)	▲■●	1.350
PASEO POR HYDE PARK (Inglés nivel medio inferior)	▲■●	1.350
BALADA EN EL PAIS DEL BIG BEN (Inglés nivel medio alto)	▲■●	1.350
ENIGMA EN OXFORD (Inglés nivel superior)	▲■●	1.350
TOP LEVEL (Inglés nivel perfeccionamiento)	■●	1.350

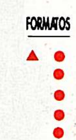
MULTIPERCEPCIONES

TITULO	FORMATOS	P.V.P.
LOS TRES CERDITOS SE DIVIERTEN	▲■●	1.350
LOS PEQUEÑOS CASTORES EN EL BOSQUE	▲■●	1.350
PICSOU, CAZADOR DEL TESORO	▲■●	1.350
EPI-BLAS (Barrio Sésamo)	▲■●	1.350
VAMOS A CONTAR (Barrio Sésamo)	▲■●	1.350
LAS TORTUGAS NINJA (La Vuelta al Mundo)	▲■●	1.350
DESCUBRE 1 (5 a 8 años)	▲■●	1.350
DESCUBRE 2 (6 a 9 años)	▲■●	1.350
DESCUBRE 3 (7 a 11 años)	▲■●	1.350

ESTRATEGIA







1 975.-
2 1.800.-
3 2.400.-

TITULO	FORMATOS
ANCIENT BATTLES	●
ARNHEM/ RATAS DESIERTO	▲
CABALLERIA LIGERA	▲ ●
COHORT	▲ ●
FINAL CONFLICT	●
FORT APACHE	▲ ●

TITULO	FORMATOS
FRONTLINE	▲ ●
MEDIEVAL WARRIORS	●
OPERATION COM-BAT	●
RORKER'S DRIFT	●
VULCAN	●

SUPEROFERTA AMSTRAD DISC CPC

TITULO	TITULO	TITULO	TITULO
SUPERMAN	FOOTBALL MANAGER WORLD CUP	LONE WOLF	CRETA 1941
RALLY CROSS	BEVERLY HILLS	WORLD CLASS RUGBY	NO EXIT
BUFALO BILL'S	OPERA SUPERSPORTS (Pack)	EXTREME	CLASSIC GAMES (Pack)
VULCAN	KICK OFF I		
MANCHESTER UNITED	KICK OFF II		
LOOPZ	EL LIBRO DE LA SELVA		
MANCHESTER U. EUROPE	FOOTBALL MANAGER II		
W. CH. SQUASH	LUCKY LUKE		

1 800.-
2 1.500.-
3 2.100.-

HAZ TU PEDIDO CON SOLO MOVER UN DEDO

(91) 611 65 83

HORARIO: DE 11 A 2 Y DE 5 A 8

RIGUROSO ORDEN DE RECEPCION. OFERTA LIMITADA A EXISTENCIAS.

OFERTA PC 5 1/4

2 x 1

COMPRA TU JUEGO FAVORITO Y ELIGE OTRO DEL MISMO PRECIO ¡GRATIS!

FLOPPY

INCA	--------	ABANDONED PLACES	--------	LIBRO DE LA SELVA	975
GOBLIIINS II	--------	CHESS 2175	--------	LONE WOLF	975
AIR WARRIOR	--------	BARGON ATTACK	2.495	LOOPZ	975
WEEN	--------	DISCOVERY	1.595	NINJA RABBIT	975
ACORAZADOS	3.450	FUTURE CLASSIC	2.495	OLIVER & COMPANY	975
NICKY BOOM	3.450	A.G.E.	1.595	PARIS DAKAR	975
GRANDES BAT. NAPOL.	3.450	ABRA CADABRA	975	ROGER RABBIT	975
AIR BUCKS	3.450	ASTERIX GOLPE MENHIR	975	SUPERMAN	975
SAMURAI	3.450	BABAYAGA	975	SUPERSKY II	975
FIGHTER COMMAND	3.450	CAPERUCITA ROJA	975	TOP 10	975
CRIME CITY	3.450	CHESSPLAYER 2150	975	TRESURE TRAP	975
UGH!	3.450	ENMANUELLE	975	VIKING CHILD	975
LA COLMENA	1.595	FIRE	975	WORLD CLASSIC RUGBY	975
ELVIRA	--------	GEISHA	975	EXTERMINATOR	975
E.S.S. MEGA	--------	H. INTERMINABLE II	975	MAY DAY SQUAD	975
OLYMPIC GAMES	1.595	KICK OFF II	975	SKIDOO	975
FASCINATION	1.595	KILLER BALL	975	PUERTOS ESCALA	975
GOBLIIINS I	1.595	LEYENDA DJELL	975	ECO PHANTOM	975
OPERA SUPERSPORTS	1.595				

D. DURO 256 COL.

INCA	5.995	FIGHTER COMMAND	--------	GOBLIIINS I	2.495
GOBLIIINS II	5.995	CRIME CITY	--------	OPERA SUPERSPORTS	--------
AIR WARRIOR	5.995	UGH!	--------	ABANDONED PLACES	2.495
WEEN	5.995	LA COLMENA	2.495	CHESS 2175	--------
ACORAZADOS	--------	ELVIRA	2.495	BARGON ATTACK	2.495
NICKY BOOM	--------	E.S.S. MEGA	2.495	DISCOVERY	--------
GRANDES BAT. NAPOL.	--------	OLYMPIC GAMES	2.495	FUTURE CLASSIC	--------
AIR BUCKS	--------	FASCINATION	2.495	A.G.E.	2.495
SAMURAI	--------				

POP & soft®

Av. Petróleo, s/n, nave 10
Pol. Ind. S. José de Valderas
Tel. (91) 611 65 83 • Fax (91) 612 26 07
28925 (ALCORCON) MADRID

CUPON DE PEDIDO

Nº DE CLIENTE ______ NUEVO ☐
NOMBRE ______ EDAD ______
APELLIDOS ______
DIRECCION ______
POBLACION ______ PROVINCIA ______
CODIGO POSTAL ______ TELEFONO ______

FORMA DE PAGO: CONTRAREEMBOLSO. NO ENVIES DINERO AHORA. SJ -VI- 3

TITULO	FORMATO	PRECIO
GASTOS DE ENVIO		250
TOTAL		

CONSOLAS



Super Nintendo: deportivo



JOHN MADDEN FOOTBALL 93

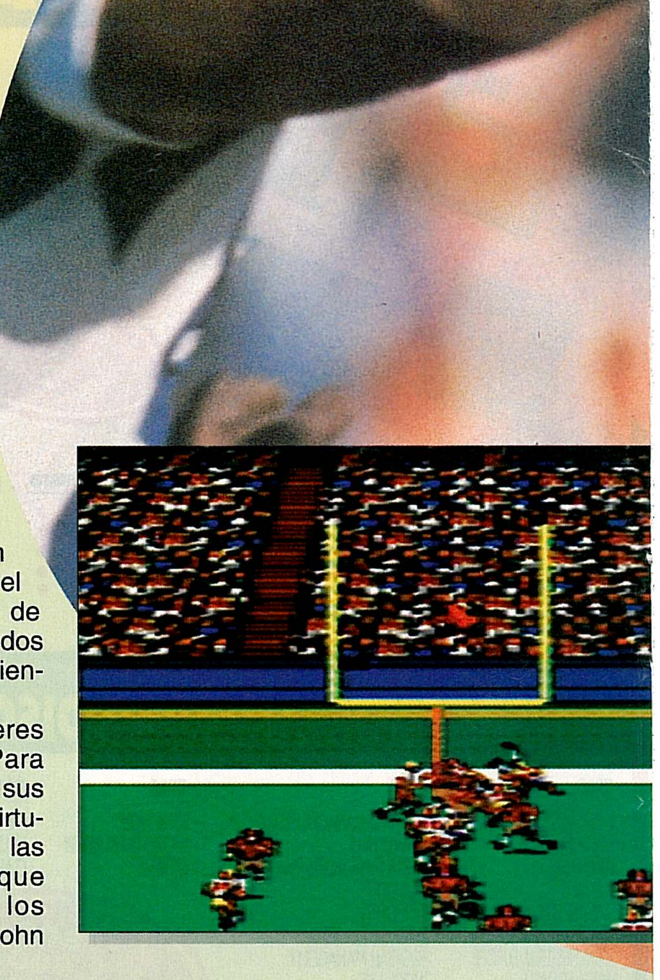
Una nueva épica: sangre, sudor y yardas

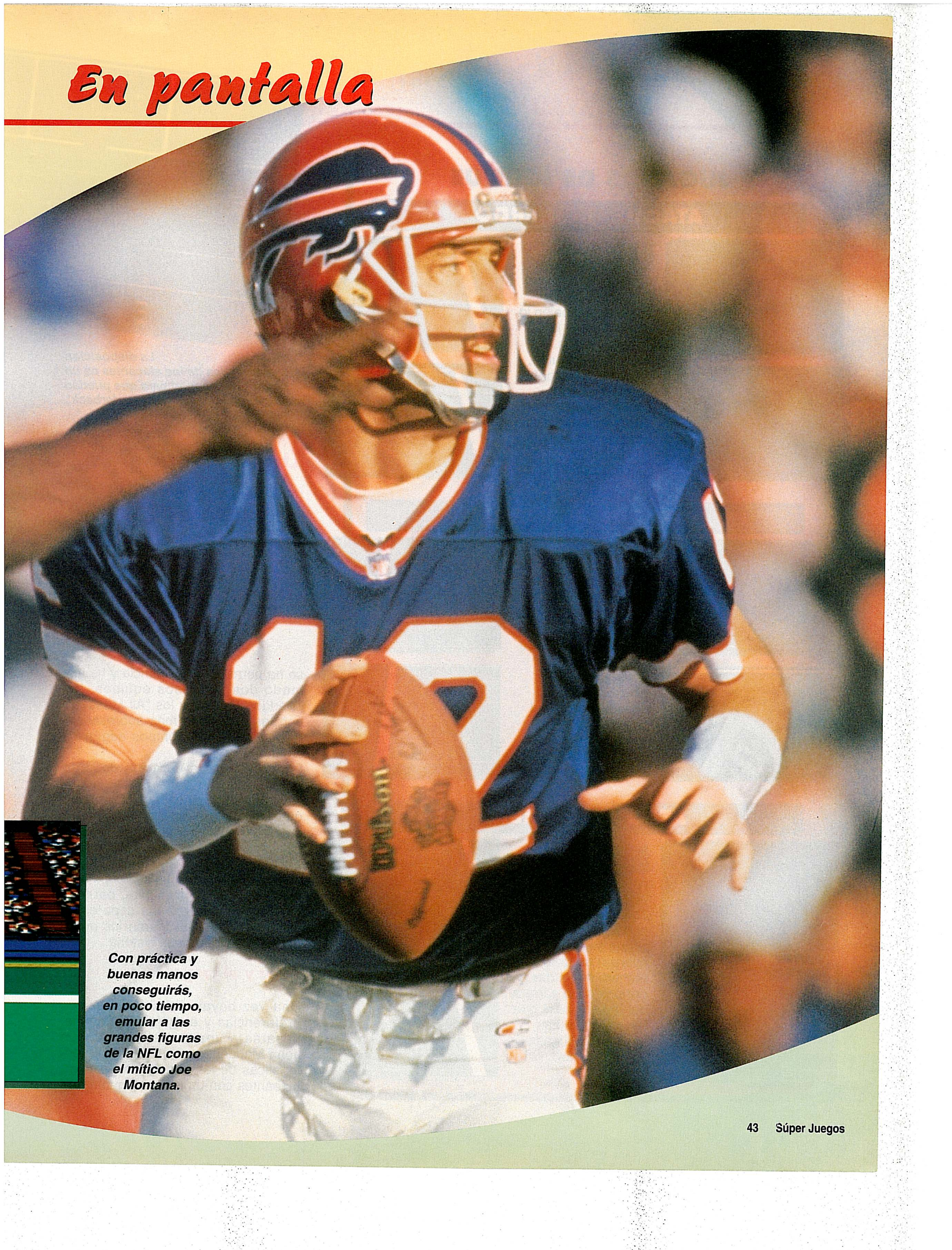
John Madden, el mejor comentarista de la NBC y uno de los más grandes conocedores de la National Futbol League (NFL), nos introduce en el fascinante mundo del fútbol americano, el deporte más famoso en los Estados Unidos: un mundo ilimitado de sensaciones deportivas donde los planteamientos tácticos imperan, por extraño que pueda parecer a los neófitos, sobre la fuerza bruta.

Hace tiempo **Electronic Arts** abandonó la tendencia que colocaba a los mejores deportistas como conductores de los videojuegos convirtiendo a los grandes comentaristas de la televisión en narradores de sus programas. De esta forma los consoleros españoles conocimos a John Madden, locutor estrella de la cadena norteamericana NBC y uno de los mayores conocedores del fútbol americano, deporte que día a día gana adeptos en nuestro país.

Gracias a sus consejos podremos convertirnos en el entrenador de uno de los equipos de la NFL que encierra este excelente cartucho. Nada más comenzar el juego te encontrarás con un extenso menú de opciones. Podrás competir contra la consola en solitario, con la ayuda de un amigo (sin duda, el reto más interesante por el nivel de coordinación que exige entre los dos jugadores) o dirimir un enfrentamiento directo entre ambos.

La elección del equipo que quieres comandar es muy importante. Para ayudarte, Madden hará alarde de sus conocimientos y te indicará las virtudes y carencias de cada una de las formaciones. Además de las que conforman tanto la liga como los play-off, nuestro orondo amigo John





Con práctica y buenas manos conseguirás, en poco tiempo, emular a las grandes figuras de la NFL como el mítico Joe Montana.

JUGADAS DE ATAQUE

ATAQUE IZQUIERDO

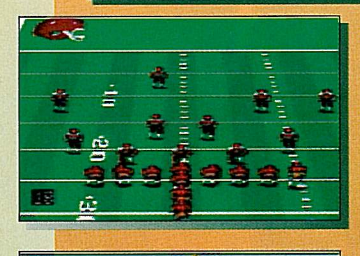


Uno de los ataques más rápidos. Se realizan dos pases cortos hasta que el balón lo recoja uno de los miembros más veloces del equipo, quien correrá por la banda izquierda consiguiendo escapar de todos sus adversarios llegando a la línea de *touch down*.



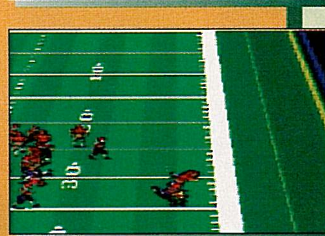


ATAQUE DERECHO



Es exactamente igual que el anterior pero por la banda derecha. Los miembros del equipo más usados son los *running back*, por su velocidad en la carrera, y los *blockers*, que deberán impedir el paso de los contrarios y dejar espacio libre al que lleve el balón.



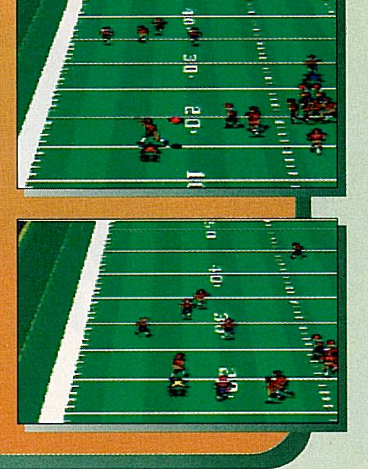


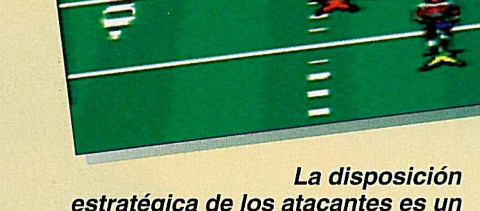
ATAQUE 'BOMBA'





Este ataque se caracteriza por realizarse mediante un pase largo ('bomba') hecho por el *quarterback*, con el que se pueden avanzar un gran número de yardas, y por una corta carrera del *running back* que haya recogido el balón. Esta jugada es de las más efectivas.





La disposición estratégica de los atacantes es un factor fundamental para que puedan recibir buenos pases del 'quarterback'.

Una vez superado el miedo que provoca la dificultad táctica, disfrutarás de muchas horas de diversión

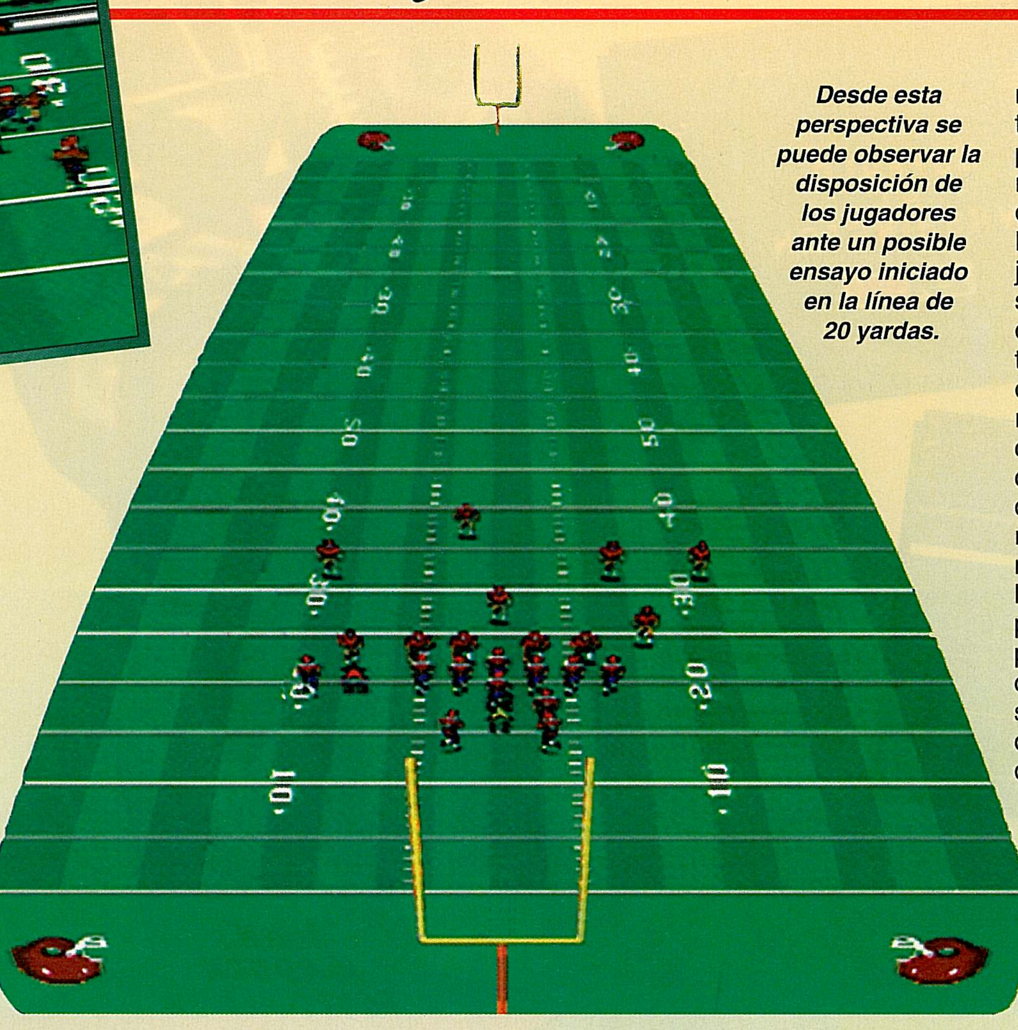
se ha permitido una licencia y ha formado dos fabulosos equipos: los "Madden Greats" y los "All Madden", con los jugadores más sobresalientes de todos los tiempos según su criterio.

Puedes elegir la duración de cada cuarto –oscilan entre 5 y 15 minutos–, las condiciones atmosféricas en que quieres que se desarrolle el encuentro u optar por jugar en un estadio cubierto.

También puedes escoger el tipo de juego que prefieres, ya sea copa, liga profesional, muerte súbita, partidos previos a una liga y una copa especial en la que participarán los mejores equipos de toda la historia.

Valor y al juego

Una vez hayas definido todas tus preferencias y elegido los equipos, pasarás a una pantalla en la que John Madden te hablará de la características de las dos escuadras contrincantes con un rápido resumen. Al



Desde esta perspectiva se puede observar la disposición de los jugadores ante un posible ensayo iniciado en la línea de 20 yardas.

mismo tiempo, podrás consultar una tabla en la que figuran todos los puestos de un equipo con una valoración del 0 al 9 que indica la calidad de los jugadores.
Los equipos están integrados por 15 jugadores que se reparten en defensores y atacantes. La especialización de los hombres es total y cada uno tiene una función más que delimitada. El líder del equipo y verdadero director del juego es el *quarterback,* cuya capacidad de visión espacial es crucial en los partidos. Es el ejecutor de las órdenes del entrenador; el cerebro del equipo que nutre de balones a sus compañeros para que finalicen las jugadas. Si bien todos los puestos tienen igual importancia, el protagonismo de los *running back* les convierte en auténticos héroes. Ellos son los que 'chupan' balón, los que corren en pos del *touch-down* y los que, por tanto, se llevan las mayores ovaciones.

Cada equipo tiene un tiempo limitado para planear la jugada que llevará a cabo. Si ese tiempo termina antes de que la jugada haya comenzado, el equipo será penalizado con cinco yardas en su contra. Se sufre la misma infracción si

JUGADAS DE DEFENSA

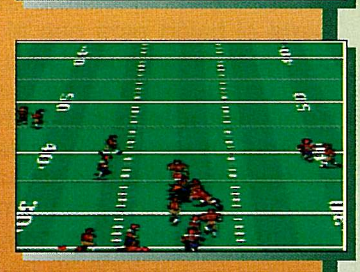
DEFENSA 1: GOAL LINE





Se denomina así porque los jugadores que se sitúan en primera instancia se colocan en línea recta, obstruyendo el paso de todos los miembros del equipo contrario. Al mismo tiempo, el resto de los jugadores de tu equipo se dispersan por el campo, haciendo que un pase sea casi imposible.

DEFENSA 2: TIGRE



Este tipo de defensa es el más agresivo de todos los que puedes escoger y normalmente se utiliza cuando el rival está peligrosamente cerca de tu línea de *touch down* y tienes que evitar que ganen yardas a toda costa. Tanto los *blocker* como los *blitzer* se lanzarán contra el equipo contrario con el único objetivo de arrebatarles el balón cueste lo que cueste.



El programa ofrece la posibilidad de elegir los equipos y establecer las condiciones atmosféricas en que se disputará el partido.

La mejor jugada de ataque consiste en lanzar el balón a una de las bandas para que los running back consigan anotar un touch-down.

un jugador golpea a otro contrario antes de que comience la acción. Cada una de las posesiones del equipo atacante está compuesta por cuatro *downs.* Tu objetivo es sumar, antes de que finalice el último de ellos, al menos diez yardas para disponer de otros cuatro *down,* y así sucesivamente hasta llegar a la línea de *touch-down.* En el caso de que no hayamos conseguido avanzar dicha distancia, el balón pasará al contrario y comenzarán nuestras tareas defensivas. Para evitar una situación ventajosa del rival cuando perdamos la posesión del balón, existe una jugada, el *punt,* que se suele utilizar en el cuarto *down.* Consiste en patear fuerte el balón para que el contrario comience su ataque lo más lejos posible de nuestra línea de *touch-down.* No vamos a mentirte, **JOHN MADDEN** es un cartucho complejo, ajeno en muchos casos al aficionado europeo que, por estar poco familiarizado con este deporte, no puede en un principio captar toda su belleza. Las jugadas exigen un conocimiento técnico que, al menos muchos, no tenemos. Sin embargo, cuando uno se pasa las horas delante de la consola, descubre que no es tan fiero el león como lo pintan. En ese mismo instante, la diversión comienza a desbordarse y los problemas desaparecen al ritmo de los *touch-down.* Suerte y que los monstruos sagrados de la NFL se rindan ante tí.

CARLOS F. MATEOS

Nintendo GAME BOY STAR WARS EL IMPERIO CONTRAATACA UBI SOFT Entertainment Software

EL IMPERIO CONTRAATACA
La aventura continúa con todos los ingredientes: Hoth el planeta helado, Dagobah el cenagoso, la ciudad minera de Bespin, Skywalker, Yoda, la banda sonora... y el maligno Darth Vader siempre en la sombra.



F-15 STRIKE EAGLE
Misiones cada vez más peligrosas vivirás desde la pantalla de tu Gameboy: bombardeos, salvamentos de poblaciones o de pilotos en alta mar, luchas cara a cara con otros cazas... ¡Todo un simulador en tu bolsillo!



CRASH DUMMIES
Cinco pruebas y un destino: conseguir dinero para que estos simpáticos muñecos puedan vivir como seres humanos. Un trabajo acrobático, la prueba del parachoques de aire, un test en las pistas de esquí, una fábrica de bombas y un centro de control de misiles. Ponte el cinturón... ¡y arranca ya!
Para 1 ó 2 jugadores.

AGÁRRALOS COMO PUEDAS





JOE & MAC CAVEMAN NINJA
Hace un millón de años que no te enfrentabas con nada parecido. Unos gráficos para dejarte de piedra rodeado de monstruos trogloditicos tamaño dinosaurio. Y ante todo, jugabilidad imbatible.

GAMEBOY™ Nintendo

ERES UN FENÓMENO



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

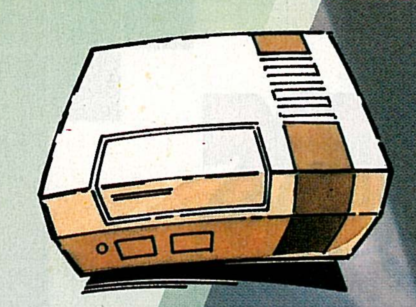


NUEVOS
Unete a Buster Bunny en esta divertida carrera de 33 niveles a través de 7 absurdos territorios, en su búsqueda del tesoro escondido. Esta emocionante aventura repleta de diversiön es auténtico oro de 24 zanahorias.
Buster's Hidden T
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES THE HYPERSTONE HEIST
¡Los cuatro valientes han vuelto!
Schredder se ha hecho con el control de la misteriosa Hyperstone y ha convertido en u
ciudad de Nueva York. ¿ Podrán nuestros héroes vence
¿Podrán proteger los derechos de los ci
libertad, la democracia y el envio de pizzas

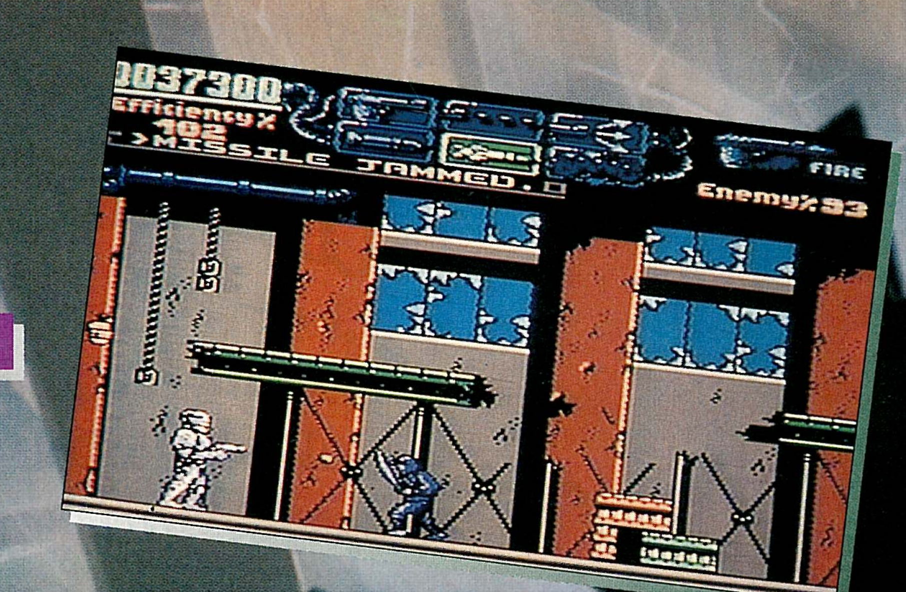


TITULOS
EGA
DRIVE
SUNSETRIDERS
¡Disponible muy pronto!
Este juego de disparos del Salvaje Oeste es todo un spaghetti-western de los de siempre.
A pie o a caballo, tendrás que estar siempre alerta cuando desafíes a los malhumorados indios, a los cuatreros y a los más despiadados y malvados pistoleros.
NY TOON
Adventures
easure
miniatura la
e de nuevo?
dadanos, la
n domicilio?
OFFICIAL SEGA SEAL OF QUALITY
IAMI®
SEGA AND MEGADRIVE ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES LTD. KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO.,LTD.TINY TOON ADVENTURES, CHARACTERS, NAMES AND ALL RELATED INDICIA ARE TRADEMARKS OF WARNER BROS. © 1992. SUNSET RIDERS™ IS A TRADEMARK OF KONAMI. TEENAGE MUTANT HERO TURTLES® AND THE DISTINCTIVE LIKENESS THEREOF ARE REGISTERED TRADEMARKS AND COPYRIGHT 1991 BY MIRAGE STUDIOS. EXCLUSIVELY LICENSED BY SURGE LICENSING INC. © 1993 KONAMI. ALL RIGHTS RESERVED.





Nintendo: arcade



ROBOCOP 3

El policía cibernético lleva la paz a Detroit

Las bandas más sanguinarias de Detroit tienen atemoriza a la población y transitar por sus calles se ha convertido en un pasaporte seguro hacia el otro mundo. Robocop, el ayudante cibernético del Departamento de Policía, es la última esperanza de salvación para sus habitantes. La suerte está echada.

El eficiente policía cibernético tiene que cumplir esta vez, la difícil tarea de desmantelar dos de las bandas más peligrosas de la ciudad de Detroit.

Los *Splatter Punks* piensan que sólo el más fuerte sobrevive en las calles y, por lo tanto, hacen desaparecer a los débiles. Los *Rehabs* son asesinos sin escrúpulos que han convertido Detroit en la ciudad más peligrosa del mundo.

Para acabar con esta lacra, Robocop cuenta con la ayuda de la más sofisticada tecnología armamentística del momento, de su prodigiosa fuerza y de unos reflejos rápidos como el rayo. Pero, ¿será capaz de llevar a buen término esta peligrosa misión?

Para ello tendrá que atravesar cinco peligrosos escenarios y combatir contra las dos aguerridas bandas que tienen secuestrados a varios miembros del Departamento de Policía.

Tampoco faltarán los enemigos de final de fase, entre los que destacan un tanque ED209 que los Rehabs han robado al Ejército y unos androides ninja programados por estos villanos para acabar definitivamente con el policía metálico. Otomo es uno de ellos. Está construido con las mismas características externas que el resto



Una de las bandas intentará destrozar a Robocop con tanque robado al Ejército.

androides de su serie, pero interiormente está fabricado con una aleación mucho más dura que la que recubre el cuerpo del policía cibernético. Como arma, posee una poderosa espada del mismo material con el nombre de Robocop escrito en su filo.

Una pantalla muy curiosa es en la que el genio cibernético repara las articulaciones que han resultado dañadas en el combate. A lo largo de las diferentes fases, encontrarás una especie de píldoras energéticas que puedes utilizar para arreglar los desperfectos.

Ten presente que si a Robocop le fallan las piernas dejará de andar durante un momento, o si tiene problemas en los brazos es posible que no pueda disparar.

Los gráficos del cartucho se adaptan perfectamente a la capacidad de la videoconsola, al igual que los efectos sonoros y la música, que acompañan perfectamente el desarrollo del juego. En definitiva, se trata de un pasatiempo divertido que, sin demasiadas pretensiones, cumple su objetivo de hacernos disfrutar un buen rato.

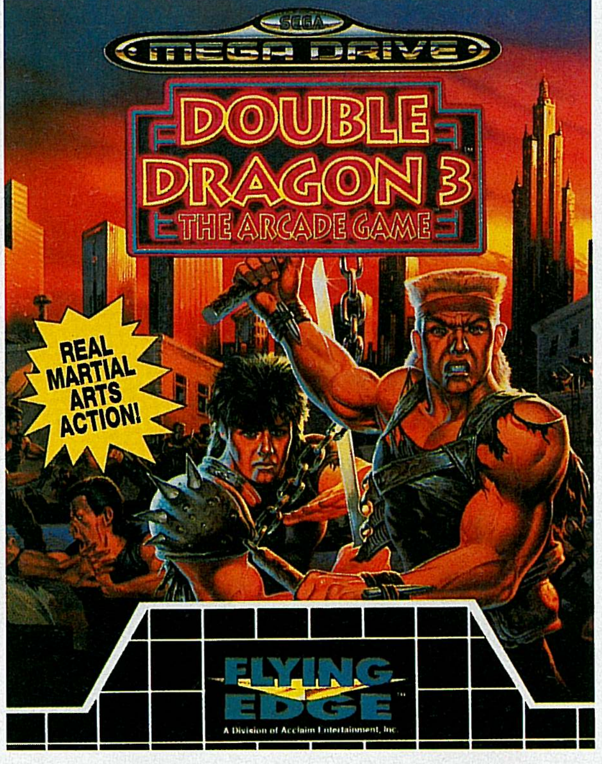
CARLOS F. MATEOS

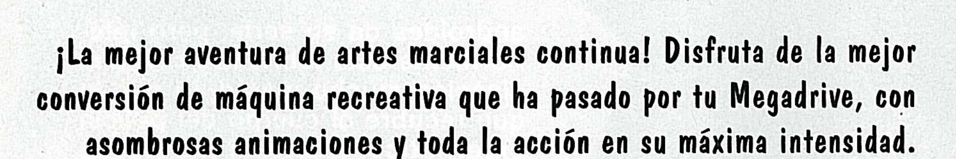
Tras acabar con las bandas que tienen atemorizada a la ciudad, Robocop tendrá que liberar a los policías que habían sido secuestrados.

JUEGOS DE



La más desafiante aventura de Spiderman® en la que tendrá que enfrentarse a los Sinister Six™: Dr.Octopus™, Electro™, Sandman™, Mysterio™, The Vulture™ y Hobgoblin™. Sólo con tu ayuda, Spiderman® podrá evitar que esos seis malvados dominen el mundo.





¡La mejor aventura de artes marciales continua! Disfruta de la mejor conversión de máquina recreativa que ha pasado por tu Megadrive, con asombrosas animaciones y toda la acción en su máxima intensidad.



El alienígena más sanguinario de la galaxia ha vuelto a nuestro planeta. ¿Serás capaz de evitar que el cazador humano vuelva a ser cazado?

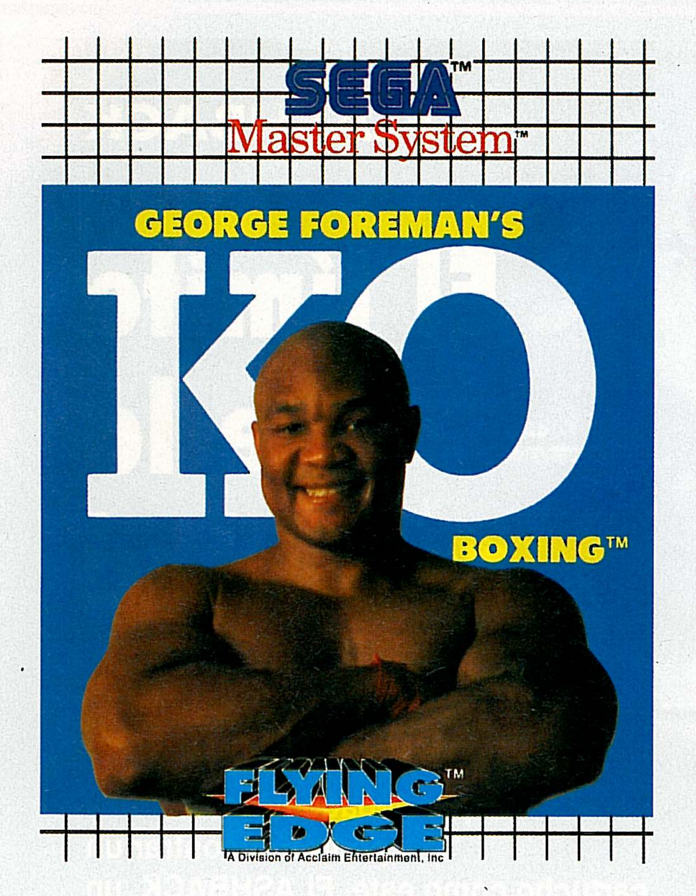


Distribuido por:



Pº de la Castellana, 52 - 28046 MADRID
Tel: (91) 561 0197 - Fax (91) 562 75 05

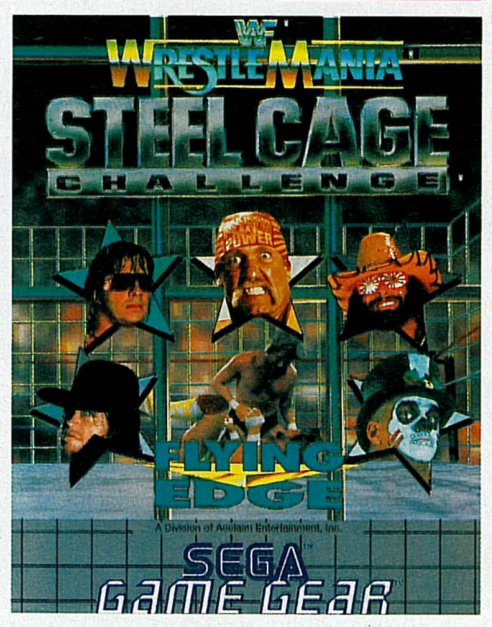
OTRA GALAXIA



Compite por el título de Campeón mundial con los famosos contrincantes de los pesos pesados, abriéndote camino con los espectaculares golpes del "Gran George".

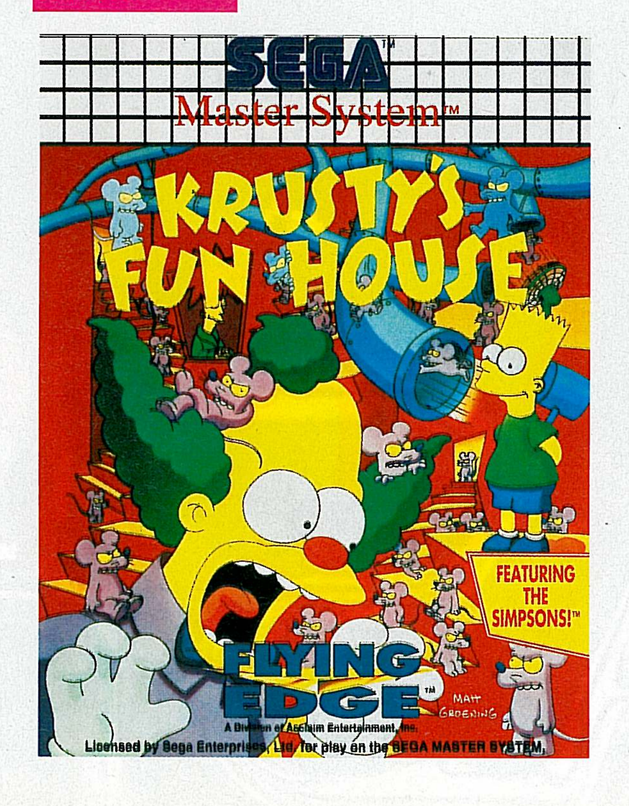
Disponible también en Mega Drive

Disponible también en Master System



Acepta el reto más desafiante de la lucha libre. Podrás realizar todos los movimientos de tus héroes favoritos de la WrestleMania hasta que te enfrentes al único superviviente dentro de la Jaula de Acero.

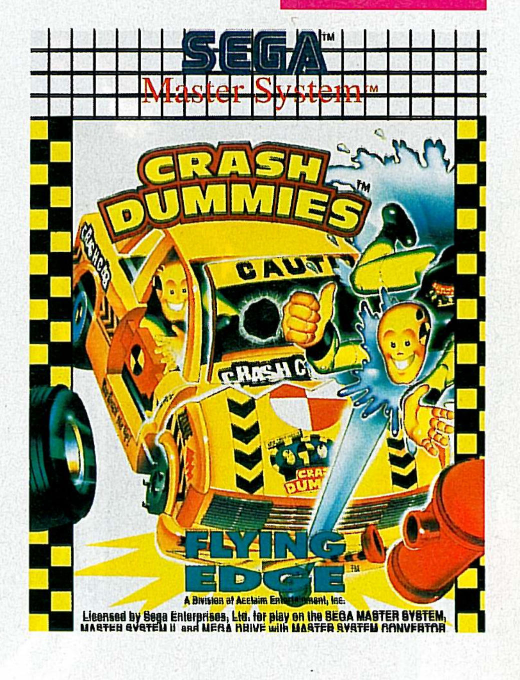
Disponible también en Game Gear

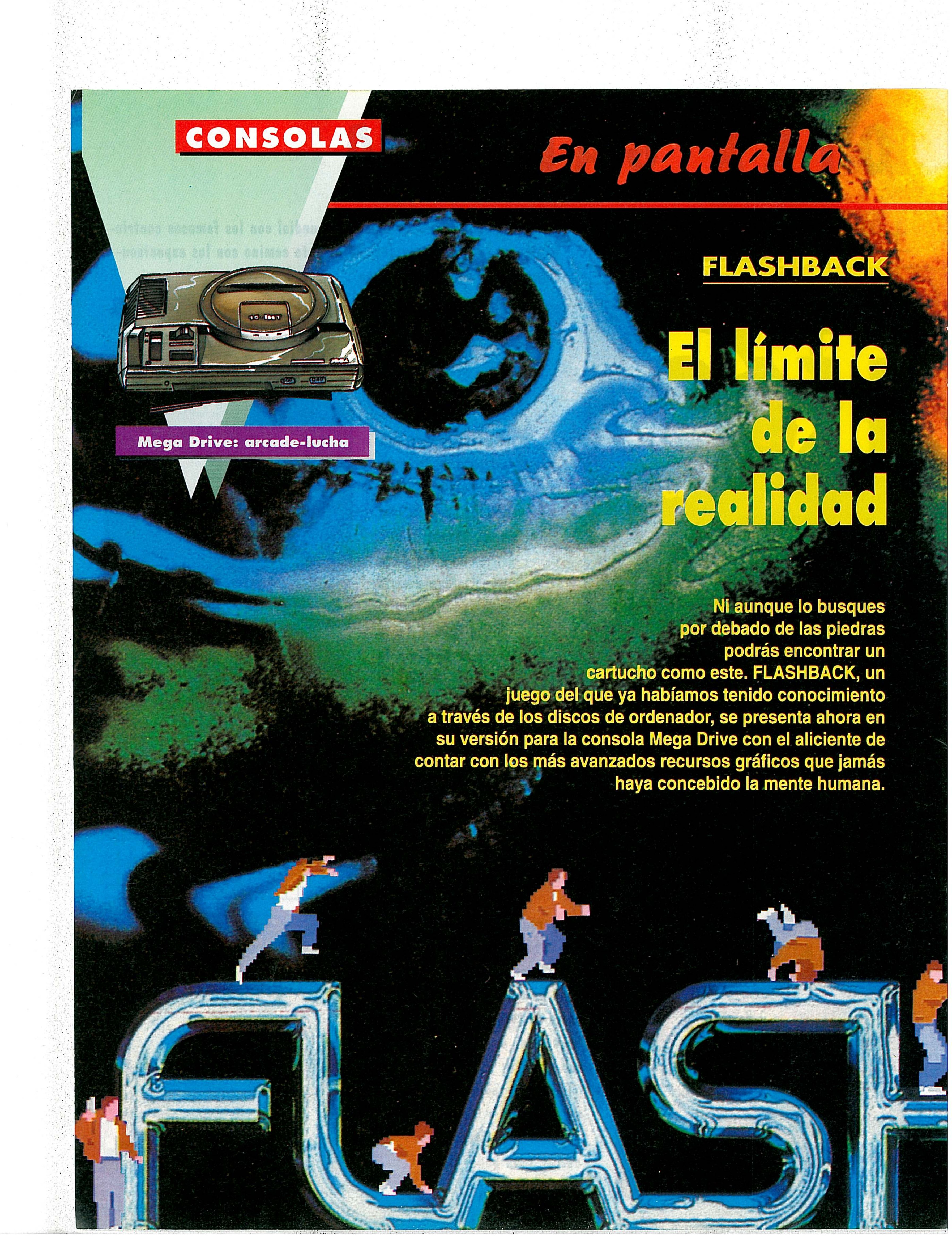


Mi parque de atracciones está infestado de ratas y mi buen amigo Bart ha colocado una serie de trampas para hacer caer en ellas a los malditos roedores. ¿Te consideras capaz de ayudarme a freírlas, explotarlas y 'krustificarlas' para poder limpiar mi parque?

Un juego loco y divertido, como los Dummies, quienes no dudarán en hacerse pedazos para que tú te partas de risa.

Disponible también en Game Gear



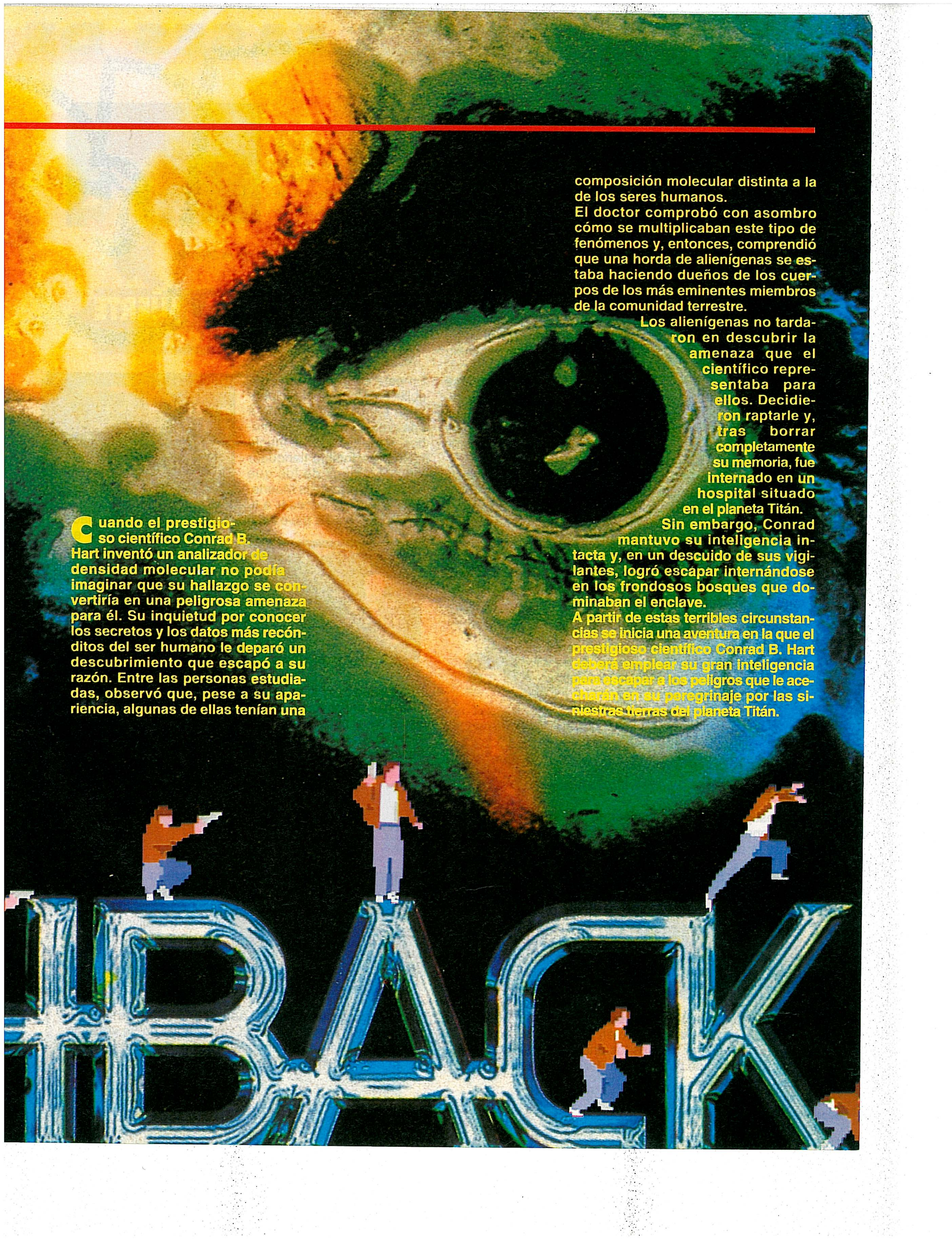


Mega Drive: arcade-lucha

FLASHBACK

El límite de la realidad

Ni aunque lo busques por debado de las piedras podrás encontrar un cartucho como este. FLASHBACK, un juego del que ya habíamos tenido conocimiento a través de los discos de ordenador, se presenta ahora en su versión para la consola Mega Drive con el aliciente de contar con los más avanzados recursos gráficos que jamás haya concebido la mente humana.



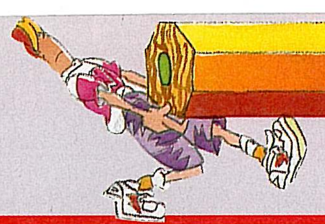
Cuando el prestigioso científico Conrad B. Hart inventó un analizador de densidad molecular no podía imaginar que su hallazgo se convertiría en una peligrosa amenaza para él. Su inquietud por conocer los secretos y los datos más recónditos del ser humano le deparó un descubrimiento que escapó a su razón. Entre las personas estudiadas, observó que, pese a su apariencia, algunas de ellas tenían una composición molecular distinta a la de los seres humanos.

El doctor comprobó con asombro cómo se multiplicaban este tipo de fenómenos y, entonces, comprendió que una horda de alienígenas se estaba haciendo dueños de los cuerpos de los más eminentes miembros de la comunidad terrestre.

Los alienígenas no tardaron en descubrir la amenaza que el científico representaba para ellos. Decidieron raptarle y, tras borrar completamente su memoria, fue internado en un hospital situado en el planeta Titán.

Sin embargo, Conrad mantuvo su inteligencia intacta y, en un descuido de sus vigilantes, logró escapar internándose en los frondosos bosques que dominaban el enclave.

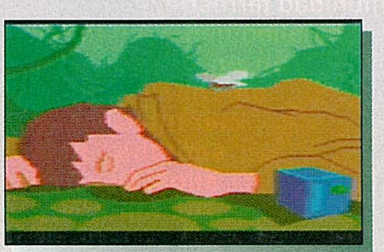
A partir de estas terribles circunstancias se inicia una aventura en la que el prestigioso científico Conrad B. Hart deberá emplear su gran inteligencia para escapar a los peligros que le acecharán en su peregrinaje por las siniestras tierras del planeta Titán.



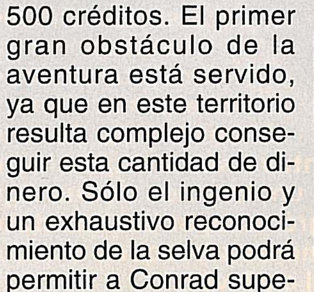
FASES DE

EL BOSQUE DE TITAN

Conrad B.Hart, tras dejar un mensaje en un holocubo ante la posibilidad de ser raptado, se apresta a alcanzar su primer objetivo: la ciudad de New Washington. En su camino deberá enfrentarse a bandas de mutantes que intentarán dificultar el largo discurrir de nuestro eminente científico.



En la salida de la selva se encuentra un enorme precipicio que sólo se puede salvar utilizando un cinturón de gravedad, cuyo precio es de 500 créditos. El primer gran obstáculo de la aventura está servido, ya que en este territorio resulta complejo conseguir esta cantidad de dinero. Sólo el ingenio y un exhaustivo reconocimiento de la selva podrá permitir a Conrad superar esta primera dificultad en su camino hacia la ciudad. Es importante que durante este recorrido se utilicen ciertas rocas que serán de enorme trascendencia a la hora de poner en funcionamiento las células fotoeléctricas de los ascensores.





NEW WASHINGTON
Password: DATA

El prestigioso científico ha llegado por fin a New Washington, donde contacta con su viejo amigo Ian, que le informa sobre la celebración de un concurso cuyo premio es un pasaje hacia la Tierra. La inscripción es demasiado costosa, 1500 créditos, por lo que Conrad deberá desarrollar diversos trabajos cada vez más complicados para reunir tan elevada cifra. La última tarea resulta especialmente dificultosa, ya que el científico deberá eliminar a una banda de mutantes que se ha infiltrado en una zona restringida. Es necesario registrar a todos los enemigos muertos ante la posibilidad de que puedan guardar alguna llave, especialmente valiosa para el desarrollo posterior del juego. Con todo el dinero reunido, Jake, un siniestro personaje, le proporciona a Conrad el pasaporte para participar en el concurso de *La Torre de la Muerte*.





LA TORRE DE LA MUERTE
Password: MILORD

En este concurso, muy popular en Titán, el participante se enfrenta en solitario a una patrulla de robots armados. Para alcanzar el triunfo es imprescindible flanquear los ocho pisos de los que consta la Torre de la Muerte. Sólo se puede acceder a la planta siguiente a traves de los ascensores, objetivo nada sencillo teniendo en cuenta los grandes peligros, en forma de minas y ametralladoras, que rodean a nuestro protagonista.

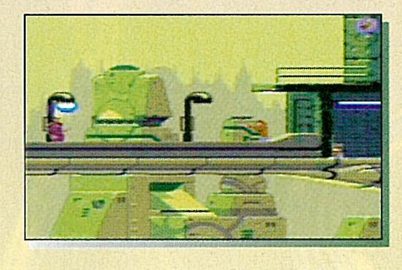


El premio para el vencedor es un viaje a la Tierra. No obstante, la mayoría de los concursantes pierden su vida en tan anhelado intento. La dificultad del concuso se puede comprobar al ver el escaso palmarés de triunfadores en las ediciones disputadas hasta entonces.



LA TIERRA
Password: QUICKY

Conrad ha conseguido imponerse en el concurso y, definitivamente, su sueño de volver a la Tierra se ha transformado en realidad. Pese a todo, sus esperanzas de encontrarse con un nuevo panorama se diluyen rápidamente. A su llegada al aeropuerto, observa cómo la policía alienígena le espera. Conrad huye en un vehículo, que le traslada a su antiguo laboratorio donde espera hallar la calma. Sin embargo, se equivoca una vez más. En





el recinto deberá mantener una encarnizada lucha con sus enemigos para mantener intacta la libertad que tanto le ha costado ganar. En su apresurada huída del laboratorio, Conrad B. Hart cae en un agujero desde donde percibe las voces de los máximos dirigentes extraterrestres.

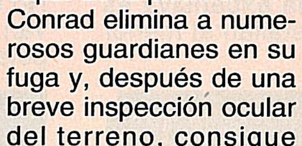
PRISIONERO
Password: BIJOU





Conrad escucha con asombro los planes alienígenas para la total exterminación de la raza humana. Súbitamente, el científico se desliza por una grieta, cayendo en la sala donde se encontraban reunidos.

Tras ser condenado a muerte por los seres mutantes, el científico aprovecha un despiste de sus captores para apoderarse de un arma de fuego y escapar de la prisión.

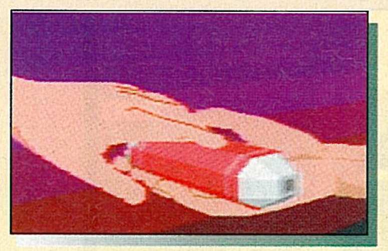


Conrad elimina a numerosos guardianes en su fuga y, después de una breve inspección ocular del terreno, consigue partir hacia el planeta extraterrestre en un teletransportador que roba a los alienígenas.

La batalla final se aproxima.

EL PLANETA ENEMIGO
Password: BUBBLE

Conrad descubre en la nave a un prisionero humano. En el intento de rescate el encarcelado fallece, pero cuando está a punto de expirar, el moribundo proporciona a nuestro científico una pila atómica y un diario donde se recogen los más íntimos secretos alienígenas.



Phillips, el prisionero muerto, descubrió que estos extraños seres galácticos estaban dirigidos por un poderoso cerebro central que cedía todas sus atribuciones a un órgano auxiliar encargado de dirigir todas las funciones extraterrestres.



Destruirles con la carga atómica se convertirá, desde ese preciso momento, en el gran objetivo de Conrad. Sin embargo, nuestro científico conoce las dificultades que se le plantearán para acceder a este núcleo central.

BATALLA FINAL
Password: CLIP

Hant se enfrenta a un nido de ametralladoras en su intento de llegar al gran cerebro dirigente.

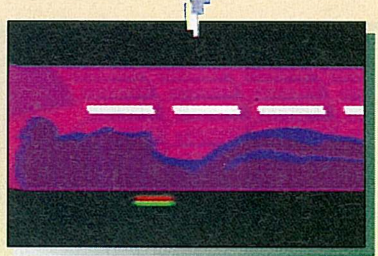
En una cruenta batalla con los guardianes del gran cerebro, el científico logra destruirle y comienza una terrible persecución.

Conrad, durante la huida y guiado por una voz desconocida, acciona un mecanismo que provoca la destrucción del planeta.

El científico se adueña de una nave y logra escapar de la explosión, pero pierde el rumbo en su camino hacia la Tierra y, ante las peligrosas condiciones exteriores, se ve obligado a recluirse en una cápsula de hibernación con la esperanza de seguir vivo y conseguir llegar algún día a su hogar.



Estamos seguros de que Conrad lo conseguirá, puesto que después de esta lucha sin cuartel, nuestro científico se ha ganado una más que justa recompensa.



Probablemente, nos hallamos ante el inicio de una nueva y apasionante aventura que tendrá como protagonista al gran Conrad B. Hart.

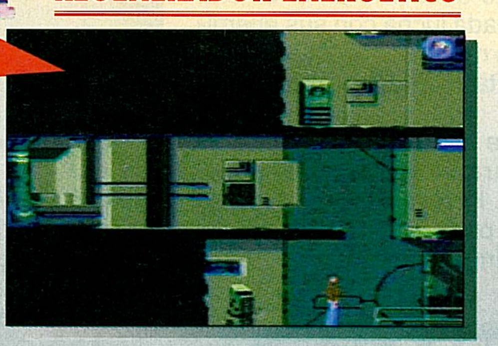
AYUDAS

SAVE



Las ayudas "save" permiten salvar la partida todas las veces que quieras en cada aparato

REGENERADOR ENERGETICO



Esta máquina permite recargar los escudos de energía del protagonista hasta su número máximo. Se puede repetir la operación siempre que se quiera pero nunca pasará de cuatro. También es necesaria en la primera fase para recargar una llave que acciona el puente.

ESCUDO DE FUERZA



Te lo regalarán al comienzo de la segunda fase del juego. Cuando lo accionas genera delante de tí un escudo que te protege durante un breve espacio de tiempo de los disparos enemigos.



ENEMIGOS

MUTANTES

Habitan en los bosques del planeta Titán. Son muchos y hostiles, pero lentos, por lo que podremos destruirlos con cierta facilidad



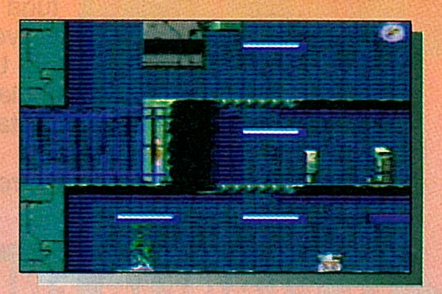
MINAS

Las conocerás por su ruido ensordecedor. Su onda expansiva es muy potente y estallan al menor contacto.



TRAMPAS DE ENERGIA

En cuanto las tocas, te disuelves. No se pueden saltar. Se desactivan apretando el interruptor o esperando a que desaparezcan.



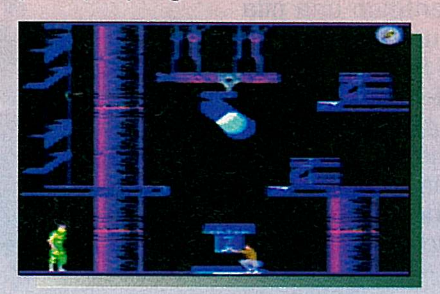
POLICIAS

Están dotados de escudos de fuerza, que repelen la mayoría de los disparos lanzados contra ellos. Poseen un *jet-pac* para volar.



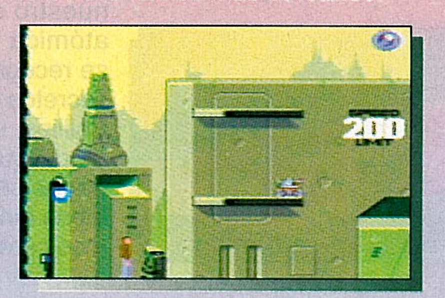
CYBORGS

Su mayor peligro radica en la velocidad de sus movimientos. En *La Torre de la Muerte* representan el principal peligro.

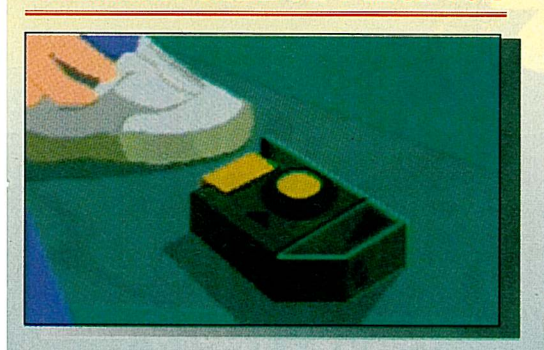


TANQUETAS

Tienen una autonomía de disparo limitada. Su capacidad destructiva es pequeña, aunque pueden herir a los individuos más cercanos.



TELETRANSPORTADOR Y RECEPTOR



Ambos elementos son muy importantes para el éxito de la misión y se recogen en la quinta fase. Tienen que ser arrojados hacia un lugar determinado para que puedas atravesar las trampas sin problemas, bajar a lugares peligrosos en los que te estrellarías y aparecer por sorpresa ante el enemigo. Si utilizas con sabiduría estos artefactos el triunfo está asegurado.

FLASHBACK

Interés:	98
Diversión:	97
Gráficos:	93
Originalidad:	94
Sonido:	90



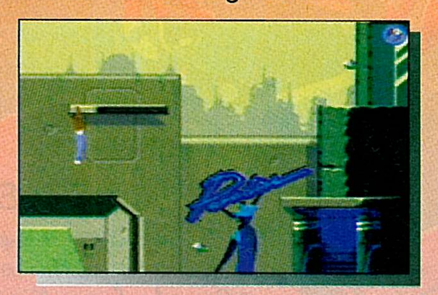
FLASHBACK no es el primer juego que mezcla la aventura gráfica con el arcade. Su antecedente más próximo es ANOTHER WORLD, juego protagonizado por otro científico que se convierte en víctima de sus investigaciones. Esta aventura logró un importante éxito con elementos como la imaginación y la complejidad, buenos gráficos y un excelente sonido que se recogen con notables mejoras en **FLASHBACK**.

En ANOTHER WORLD, un científico, llamado Lester Knight, era el protagonista de la acción. Una noche descubrió con gran sorpresa que estaba atrapado en un mundo informático que él mismo había creado, ya que por alguna extraña razón había sido absorbido por su propio experimento. Su lucha por escapar constituye una formidable y apasionante aventura que ahora ha sido mejorada con las peripecias de Conrad B. Hart.

ALBERTO PASCUAL

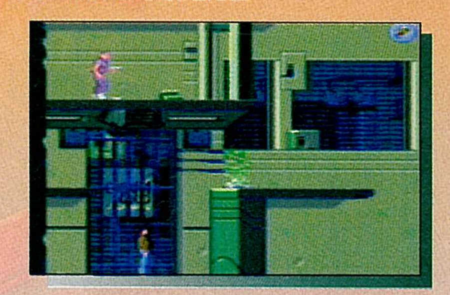
SEEKERS

Son esferas de acero que localizan la presencia de seres humanos. Atacan con una pequeña pero efectiva descarga eléctrica



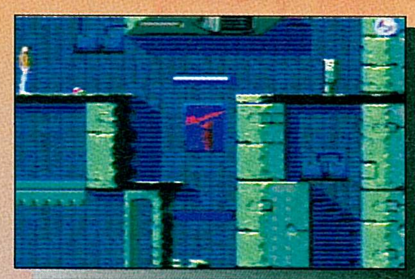
GUARDIAS

Carecen de velocidad y, por lo tanto, son bastante vulnerables. Están en la prisión, donde patrullan de forma distraída.



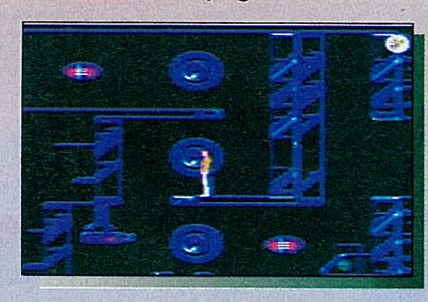
RATONES EXPLOSIVOS

Están en constante movimiento y explotan al menor roce. Es conveniente evitarlos, ya que son prácticamente indestructibles.



AMETRALLADORAS

Están en los tejados. Disparan cuando alguien, amigo o enemigo, cruza por la célula fotoeléctrica del suelo. Son inexpugnables.



MONSTRUOS

Viven en el planeta de los extraterrestres. Se lanzan contra los intrusos para derribarlos lo que suelen conseguir gracias a su rapidez.



ALIENIGENAS

Se arrastran por el suelo para emerger por debajo de su atacante o se deslizan por el techo para dejarse caer. Los más peligrosos.









La Estrella del nuevo Super Pack

Super Nintendo presenta la conversión más fantástica de la mejor superproducción de todos los tiempos: **Super Star Wars.**

- **Con 14 niveles de película** que combinan todos los tipos de juego en un solo cartucho: arcade, plataformas, simulador . . .
- **Supergráficos en 3D** y espectaculares rotaciones en Modo 7, que te proporcionarán una auténtica sensación de realidad.
- **Menú Especial de Programación,** para escuchar toda la banda sonora de la película en sonido stereo - digital.
- **Posibilidad de seleccionar** entre los protagonistas: Luke Skywalker, Han Solo y Chewbacca. Y como adversario, el temible Darth Vader.

Y por si todo esto fuera poco, **Super Star Wars** lo encontrarás ahora, también, junto a **Super Mario World** y **SUPER NINTENDO** en el **SUPER PACK ESTRELLA,** con un precio inigualable en toda la galaxia.

EL SUPER PACK ESTRELLA

Incluye:
- Super Star Wars
- Super Mario World
- Consola Super Nintendo
- Mando de Control
- Adaptador a Corriente A/C
- Cable Conector RF.
- Suscripción al Club Nintendo

CID FCA!



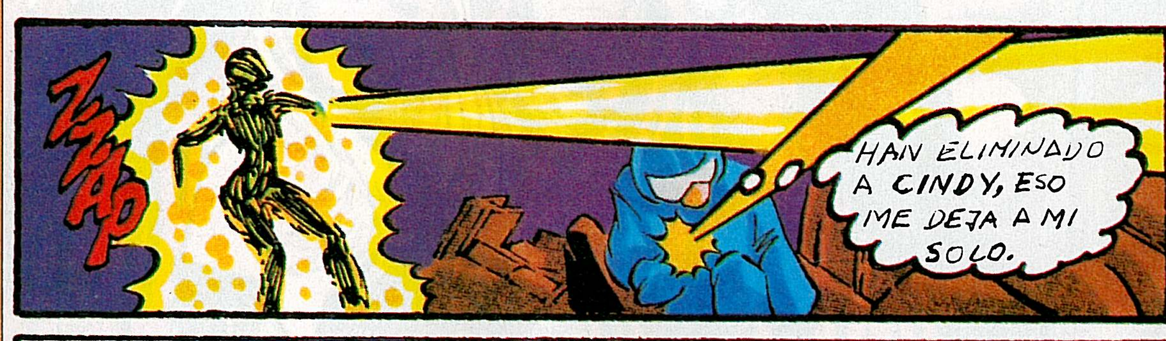
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



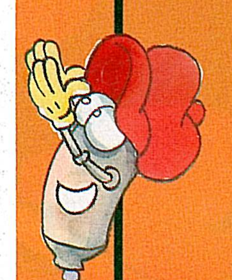
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BIT
Nintendo®


MARVEL COMICS
FLASHBACK
PROBLEMAS DE IDENTIDAD
TM
La magia de los videojuegos ha logrado que Conrad B. Hart dependa sólo de tí para reencontrarse con un mundo que ha desaparecido de su memoria. Para ayudaros en vuestra aventura SUPER JUEGOS ofrece en exclusiva el cómic que narra el inicio de los problemas de este nuevo héroe.


CONRAD B. HART, AGENTE DEL DEPARTAMENTO DE INVESTIGACION DE LA GALAXIA (GBI), RARAS VECES TIENE TIEMPO PARA PENSAR, DEPENDE MUCHO DE SUS INSTINTOS
SHRAKT!!
¡CONRAD! MIRA, OU...
PTOOM


ZZAP
HAN ELIMINADO A CINDY, ESO ME DEJA A MI SOLO.

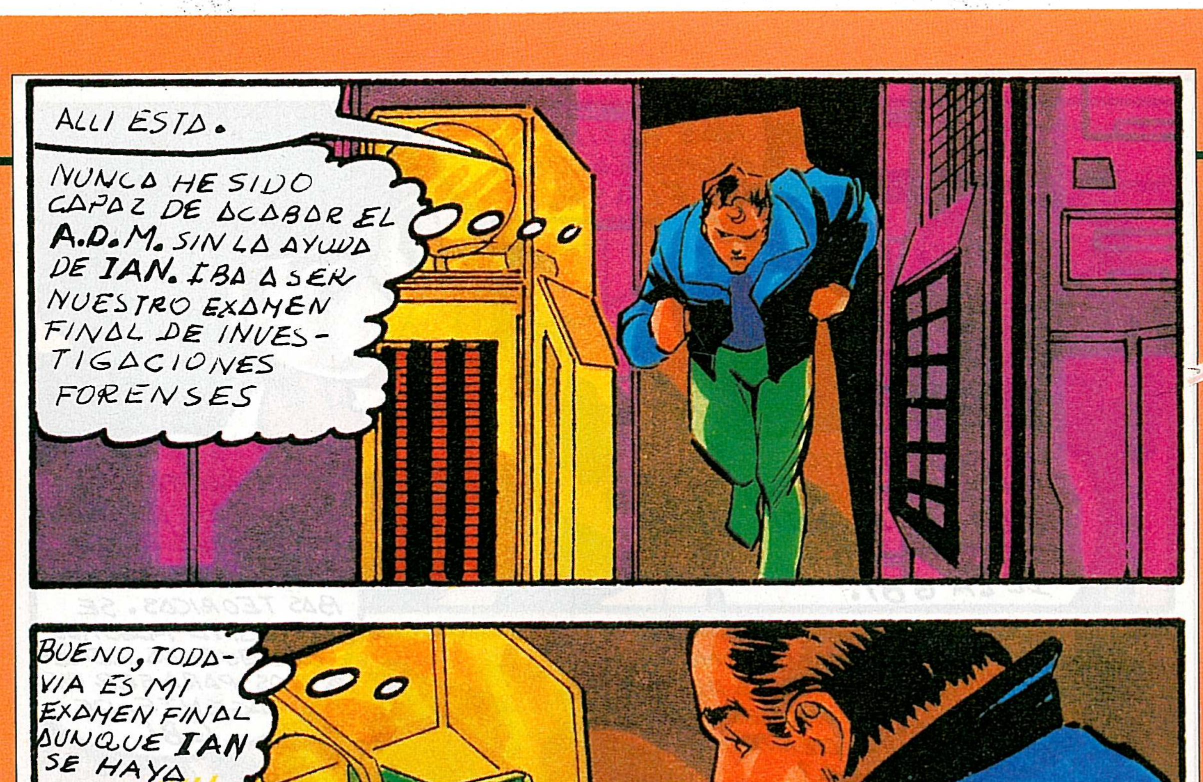

DEBERIA HABERLE DADO UNA OPORTUNIDAD DE LUCHA
RINDETE O SERAS SKREEE...!
SHRAKOW



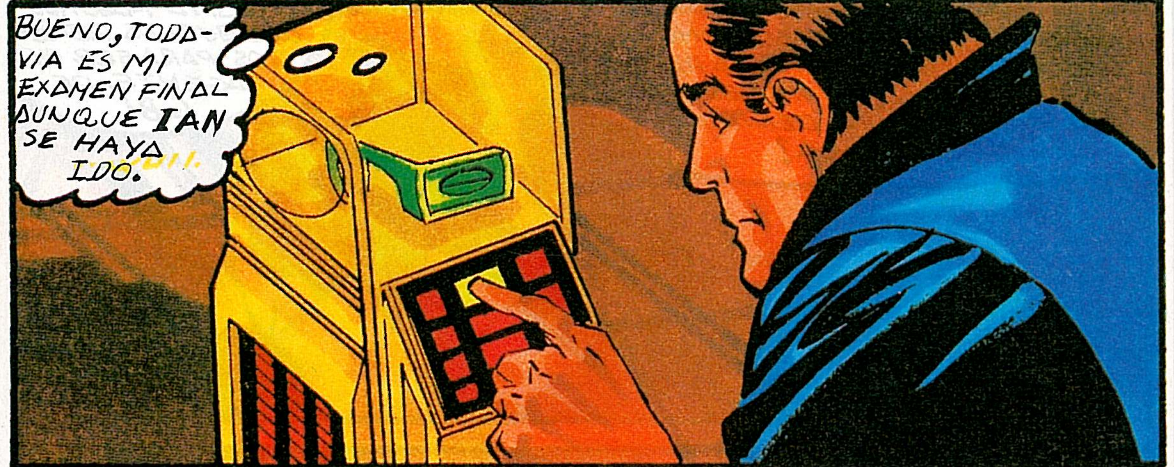

LA SIMULACION HA TERMINADO. NOMBRE EN CLAVE: FLASH. HA SIDO EL UNICO SUPERVIVIENTE CON EXITO. PUNTUACION 837 PUNTOS DE 1000 POSIBLES.

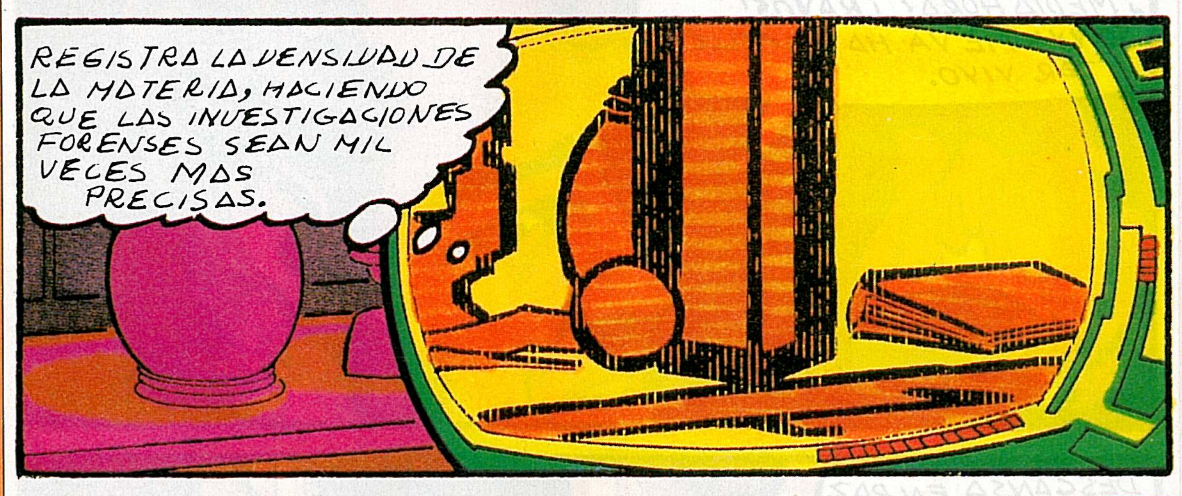


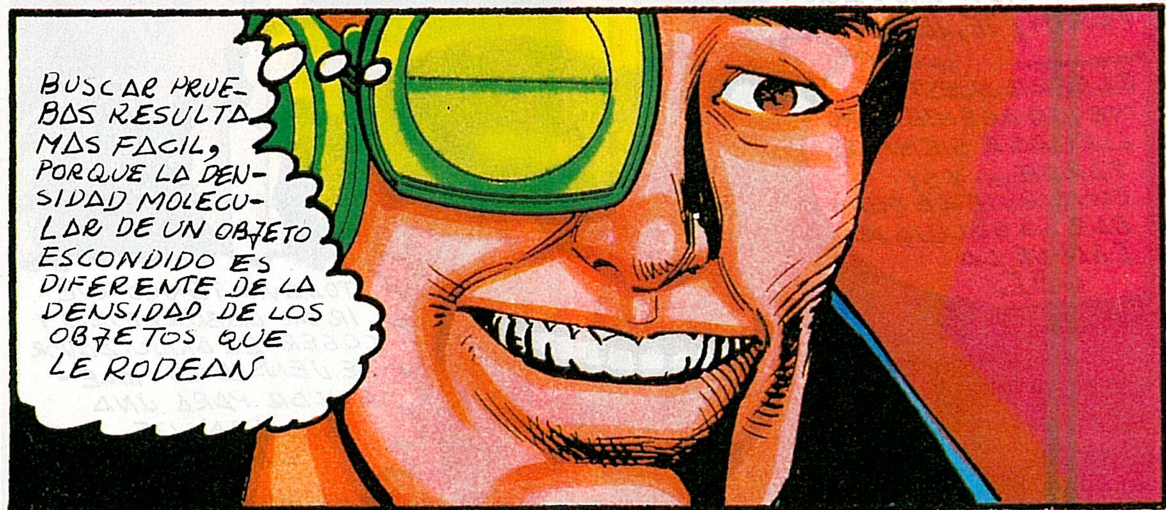
HAS BATIDO TU PROPIO RECORD, FLASH.
HA SIDO FACIL, JACKSON. POR ESO YO LIDERO EL DEPARTAMENTO ATLETICO DE LA GBI.
ME GUSTARIA ALCANZAR EL MISMO NIVEL QUE TENIA IAN EN LAS PRUEBAS TEORICAS. SE NECESITA ALGO MAS QUE BUENOS REFLEJOS PARA SER UN AGENTE DE GBI
¿QUIERES DECIR ALGO ASI COMO TENER UNA GRAN MEMORIA PARA LOS DETALLES?, ¿NO TIENES UNA CITA CON TU NOVIA DENTRO DE MEDIA HORA?
¿MEDIA HORA? ¡RAYOS! SONYA ME VA HA DESPELLEJAR VIVO.
DESCANSA EN PAZ, FLASH ¡JE, JE, JE!
EL SERIA NUESTRO MEJOR AGENTE SI NO LLEGASE SIEMPRE TARDE... Y SI CONSIGUIERA OLVIDAR LA SALIDA DE IAN DE LA GBI.
TODAVIA TENGO QUE IR AL LABORATORIO Y COGER EL ANALIZADOR DE DENSIDAD MOLECULAR PARA UNA PRUEBA DE CAMPO


ALLI ESTA.
NUNCA HE SIDO CAPAZ DE ACABAR EL **A.D.M.** SIN LA AYUDA DE **IAN.** IBA A SER NUESTRO EXAMEN FINAL DE INVES-TIGACIONES FORENSES



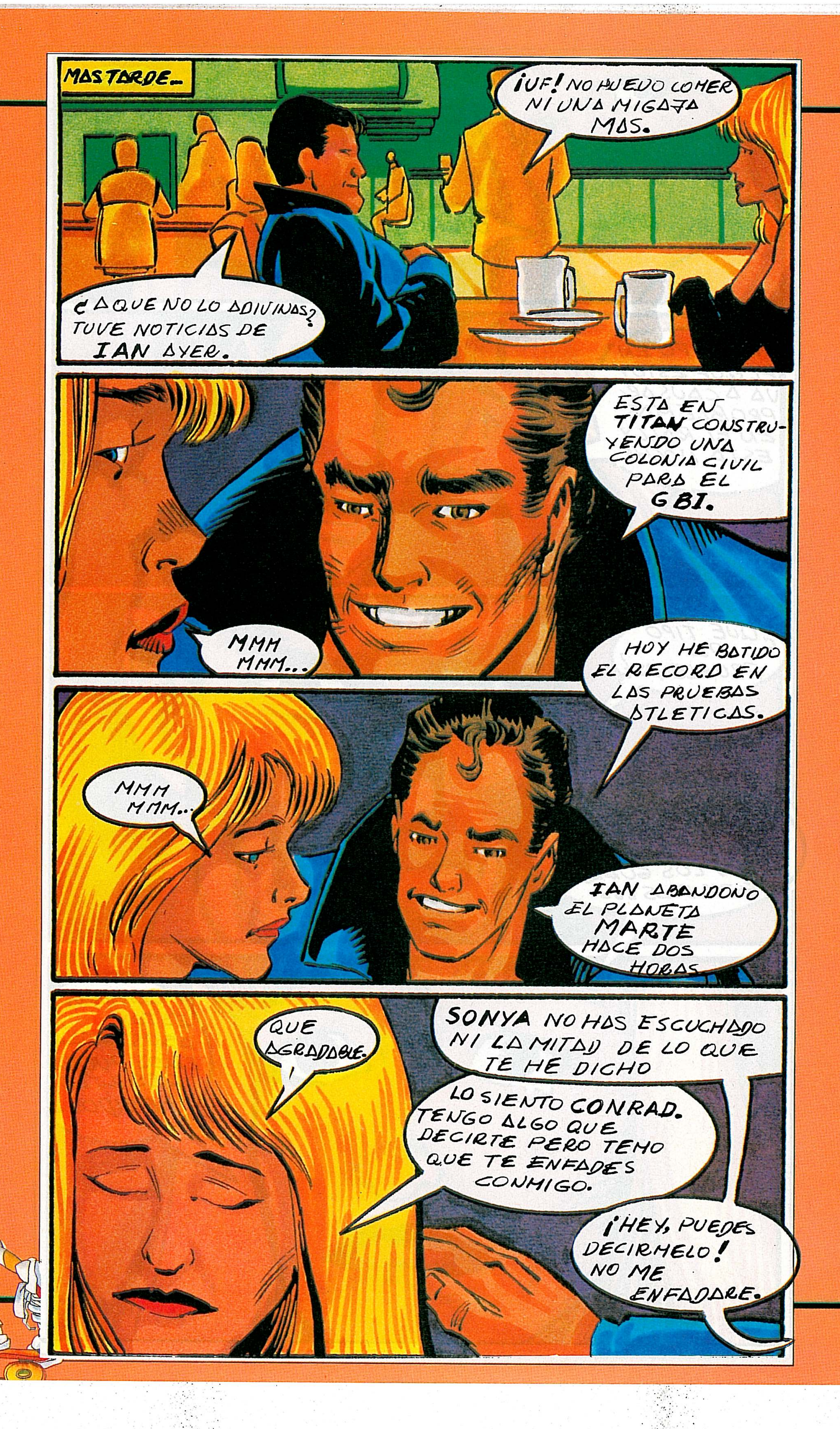

BUENO, TODA-VIA ES MI EXAMEN FINAL AUNQUE **IAN** SE HAYA IDO.


REGISTRA LA DENSIDAD DE LA MATERIA, HACIENDO QUE LAS INVESTIGACIONES FORENSES SEAN MIL VECES MAS PRECISAS.


BUSCAR PRUE-BAS RESULTA MAS FACIL, PORQUE LA DEN-SIDAD MOLECU-LAR DE UN OBJETO ESCONDIDO ES DIFERENTE DE LA DENSIDAD DE LOS OBJETOS QUE LE RODEAN

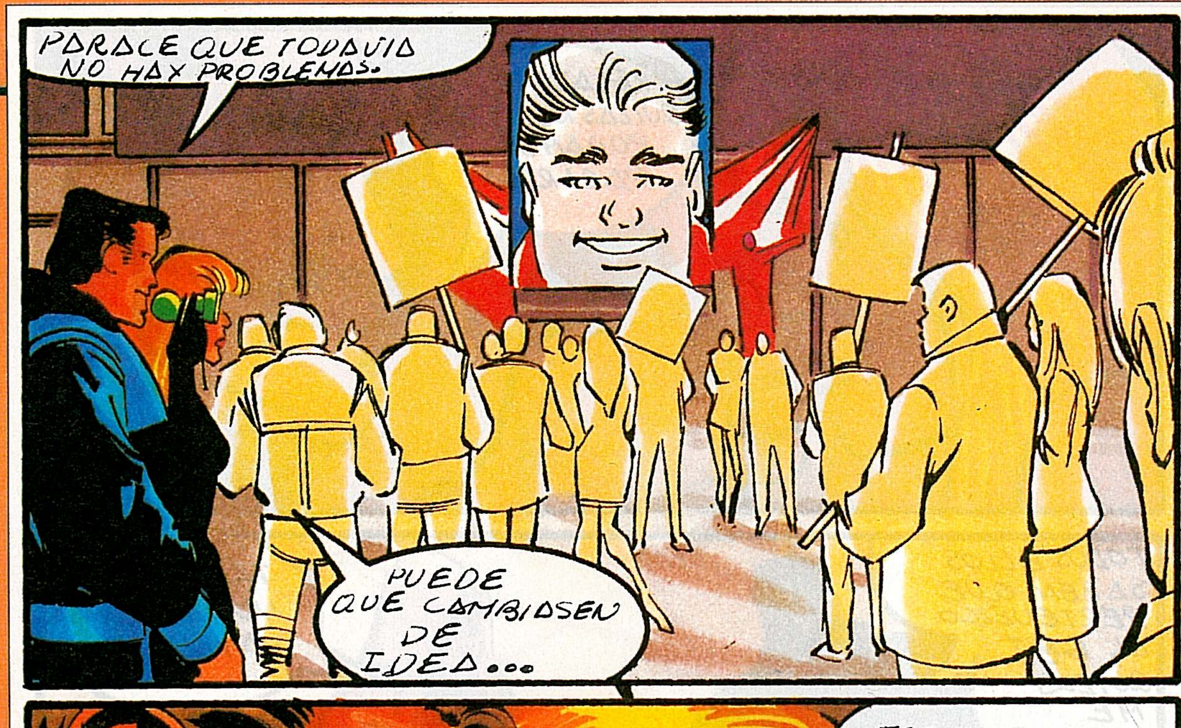
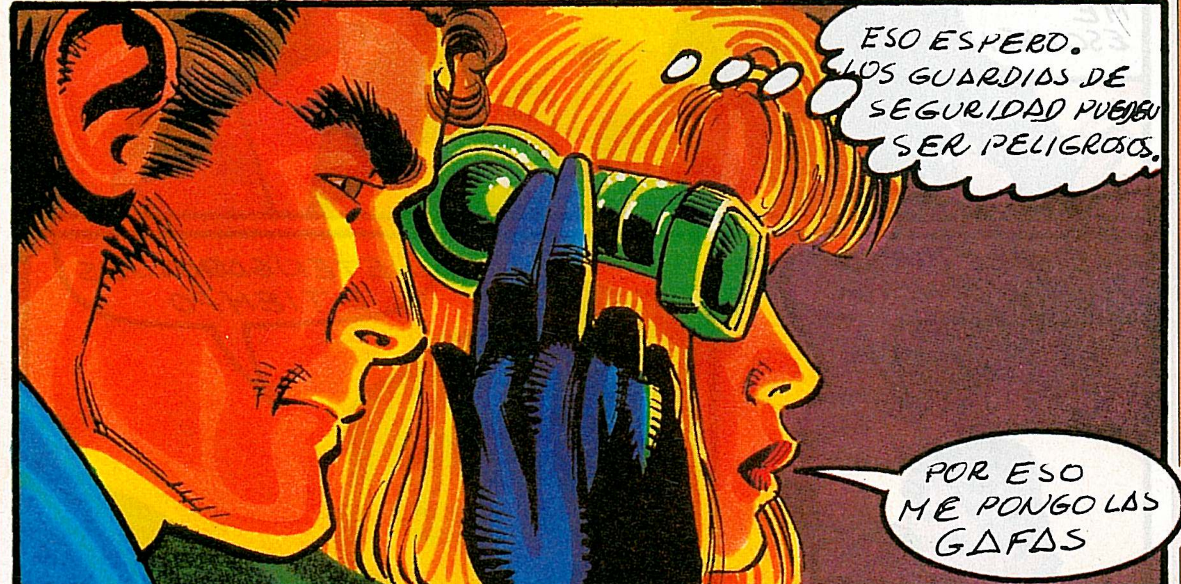

DESEARIA QUE ESTUVIERAS AQUI PARA COMPARTIR ESTOS MOMENTOS, IAN.
TODAVIA NO PUEDO CREER QUE ABANDONASES EL GBI. DENTRO DE 15 MINUTOS ABANDONARAS LA TIERRA Y PARTIRAS HACIA LAS COLONIAS TITAN.
QUE GRAN EQUIPO FORMABAMOS... TU, YO, Y SONYA
¡OH DIOS MIO!...¡SONYA! SERA MEJOR QUE CAMINE DEPRISA O SERE...

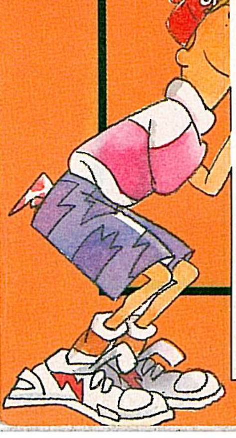

OTRA VEZ TARDE CONRAD, SI ALGUNA VEZ LLEGAS A TIEMPO POR ALGO CREO QUE MORIRE DE UN ATAQUE.
VAMOS, CONRAD, NECESITO HABLAR CONTIGO.
HOLA TESORO, PERDON POR EL RETRASO.
¿ESTAS ENFADADA?
NO, PERO, ¿PORQUE UN HOMBRE APODADO FLASH NUNCA LLEGA A TIEMPO?
¡NI TE ATREVAS! HACE JUEGO CON TU SONRISA.
SUPONGO QUE DEBERE CAMBIAR MI NOMBRE CLAVE.
BUENO, ESTA SONRISA NECESITA COMER
DEBERIA DARTE UNA LECCION Y PEDIR LO MAS CARO QUE HAY EN LA CARTA
EN ESE CASO, ESTAS INVITADA.


MAS TARDE...
¡UF! NO PUEDO COMER NI UNA MIGAJA MAS.
¿A QUE NO LO ADIVINAS? TUVE NOTICIAS DE IAN AYER.
ESTA EN TITAN CONSTRUYENDO UNA COLONIA CIVIL PARA EL GBI.
MMM MMM...
HOY HE BATIDO EL RECORD EN LAS PRUEBAS ATLETICAS.
MMM MMM...
IAN ABANDONO EL PLANETA MARTE HACE DOS HORAS
QUE AGRADABLE.
SONYA NO HAS ESCUCHADO NI LA MITAD DE LO QUE TE HE DICHO
LO SIENTO CONRAD. TENGO ALGO QUE DECIRTE PERO TEMO QUE TE ENFADES CONMIGO.
¡HEY, PUEDES DECIRMELO! NO ME ENFADARE.


BUENO
EL GRUPO EN EL QUE ESTOY VA A CAUSAR PROBLEMAS EN EL RALLY ESTA NOCHE
¿QUE TIPO DE PROBLEMAS?
UNA MANIFES- TACION NO AUTORI- ZADA, Y TAL COMO ESTAN LOS GUARDIAS ESTOS DIAS...
CONRAD, ESTOY ASUSTADA. ELLOS PUEDEN RESULTAR HERIDOS.

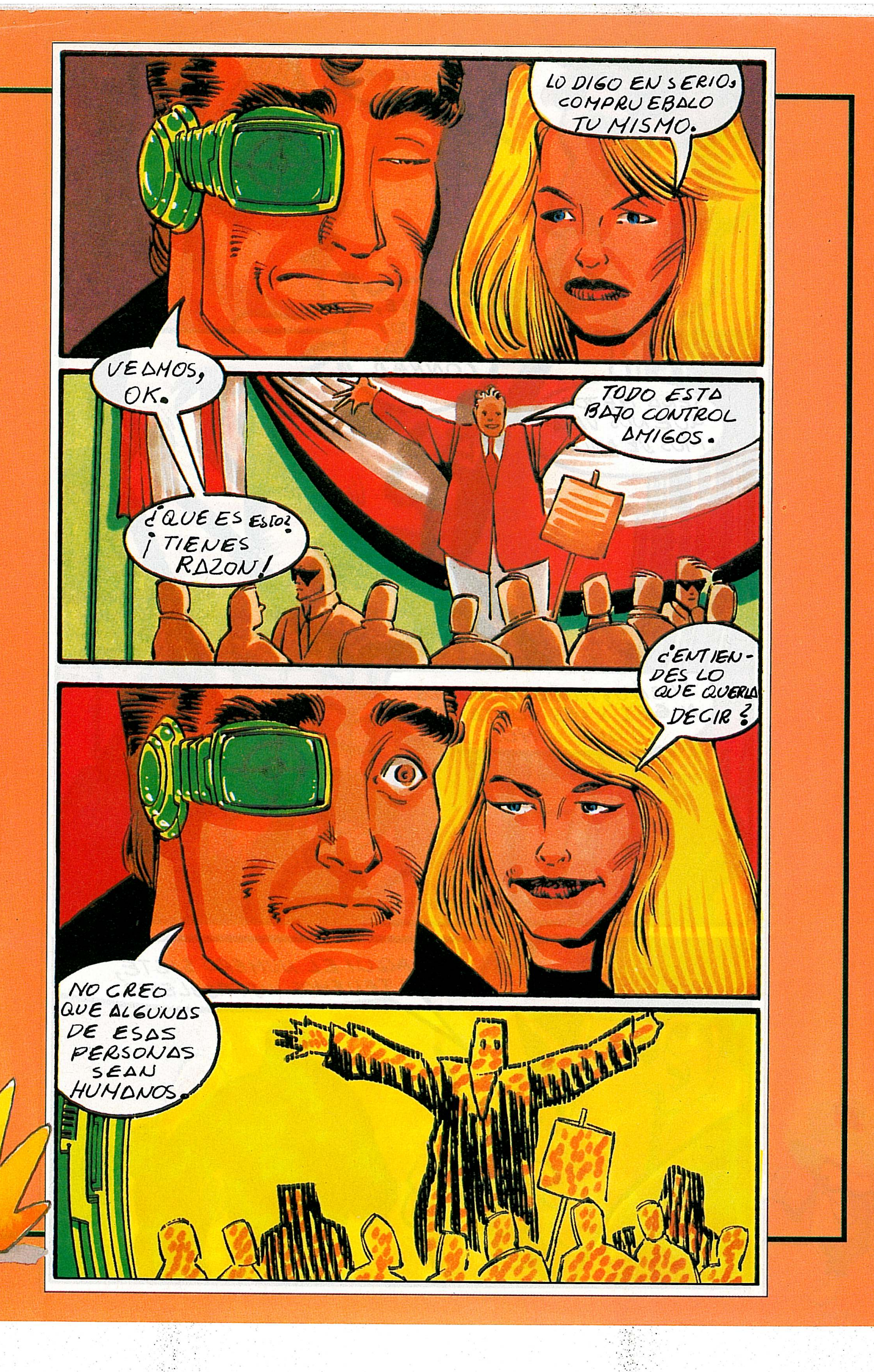

RELAJATE, QUIZAS NOSOTROS PODAMOS PARARLOS.
TODOS ELLOS SABEN QUE PERTENEZCO AL GBI. QUIZAS ME ESCUCHEN.
TEMIA QUE NO PUDIERAS AYUDAR.
SIEMPRE PUEDES CONTAR CONMIGO
DETENGAMOSLES A TIEMPO


PARACE QUE TODAVIA NO HAY PROBLEMAS.
PUEDE QUE CAMBIASEN DE IDEA...

ESO ESPERO. LOS GUARDIAS DE SEGURIDAD PUEDEN SER PELIGROSOS.
POR ESO ME PONGO LAS GAFAS

DAMAS Y CABALLEROS, CON USTEDES EL PROXIMO PRESIDENTE DE NUESTRO PAIS.



¡BOOO!
¡VETE A TU CASA!
¡MENTIROSO!
SPLAT
¡ATRAS SEÑOR, NOSOTROS NOS ENCARGAREMOS!
¡AYUDANOS!
¡GASP!
¿QUE PASA?
¡OH!
¡SONYA! CUIDADO.


¿ESTA USTED BIEN SEÑOR?
¡ASEGURATE DE QUE NO ESCAPEN!
SALVASTE MI VIDA.
PERO NO PUDE AYUDAR A TUS AMIGOS.
OLVIDALO. ELLOS SABRAN CUIDARSE SOLOS.
HAY ALGO RARO EN EL ASPECTO QUE TENIA ESE HOMBRE CUANDO LE VI CON TUS GAFAS.
PUEDE QUE TUS OJOS NO FUNCIONEN, JE, JE...


LO DIGO EN SERIO, COMPRUEBALO TU MISMO.
VEAMOS, OK.
TODO ESTA BAJO CONTROL AMIGOS.
¿QUE ES ESTO? ¡TIENES RAZON!
¿ENTIENDES LO QUE QUERIA DECIR?
NO CREO QUE ALGUNOS DE ESAS PERSONAS SEAN HUMANOS.

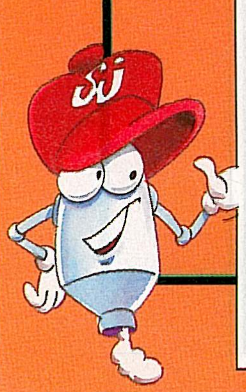
¿QUE SIGNIFICA ESTO?

NO LOSE, PERO ESTOY ATERRADA, CONRAD.

SERA MEJOR QUE NOS VAYAMOS DE AQUI.

BUENO, MAÑANA IREMOS AL GBI Y LES CONTAREMOS LO QUE VIMOS.








DOS DIAS DESPUES.
ME ESTAN SIGUIEN-DO Y TODAVIA NO HE PODIDO LOCALIZAR A SONYA...SE HA IDO... IGUAL QUE IAN.
ESTOS HOLOCUBOS SON MI UNICA OPORTUNIDAD, SOLO ESPERO QUE NO SEA...
DEMASIADO TARDE
AAARGH!
LE COGIMOS.
VAMONOS A LA ESTACION ESPACIAL TITAN PARA LA REPROGRAMACION.
LA UNICA ESPE-RANZA DE CONRAD RESIDE EN UN HOLOCUBO NO CLASIFICADO QUE GUARDA EN SU CHAQUETA.

ENTRA EN UN MU



NDO FASCINANTE

Si además de jugar, quieres aprender, descubre el maravilloso mundo del software didáctico. Conoce el cuerpo humano, viaja a través del Universo, ejercita tu memoria, aprende inglés y por supuesto, iníciate en el mundo del ordenador. Todo ello de la manera más sencilla y divertida.



CUPON DE PEDIDO

Deseo me envíen los siguientes juegos al precio de 4.595 pts. cada uno.

Formato 3,5

CANTIDAD	REFERENCIA	IMPORTE
Gastos de envío		**200**
TOTAL		

Nombre y apellidos..

Domicilio...

Población....................................Provincia.......................C.P........

Fecha nacimiento..........................Profesión.................................

FORMA DE PAGO

- ☐ Talón a EDICIONES MENSUALES, S.A.
- ☐ Giro postal nº...........................de fecha ....
- ☐ Tarjeta de crédito

VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

AMERICAN EXPRESS nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

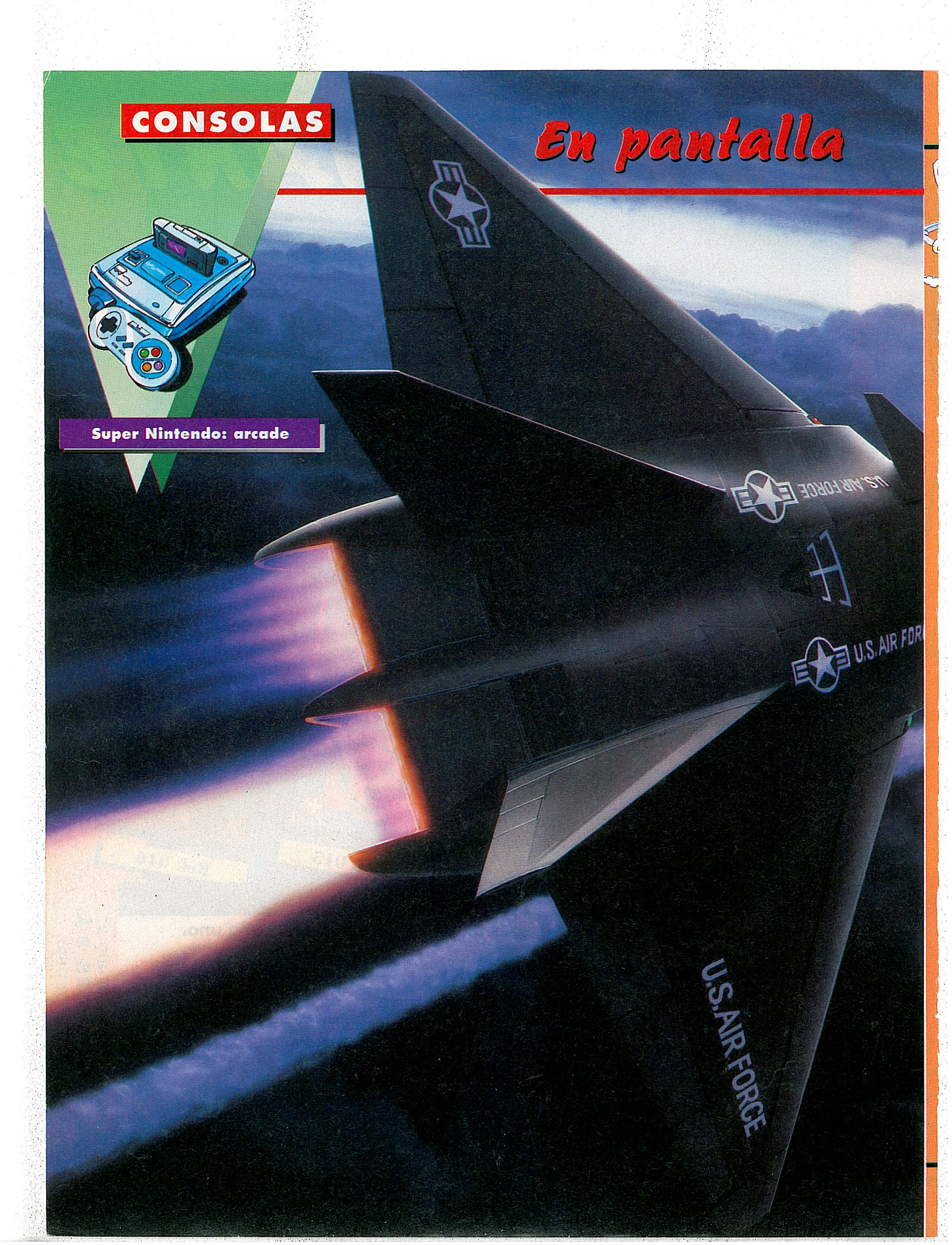
Firma ,

Fecha de caducidad de la tarjeta..

Nombre del titular, si es distinto..

SJ

Rellena este cupón y evíalo a:
EDICIONES MENSUALES, S.A.
O'Donnell, 12 -planta baja.


CONSOLAS
En pantalla
Super Nintendo: arcade
U.S. AIR FORCE
U.S.AIR FORCE
U.S.AIR FORCE

SUPER ALESTE

La leyenda de Nazca se convierte en realidad



El desierto de Nazca es, posiblemente, uno de los lugares más misteriosos de nuestro planeta. Esta condición se debe a los extraños símbolos que pueblan su superficie, los cuales únicamente pueden divisarse desde una gran altura. Su origen ha dado lugar a multitud de leyendas y habladurías entre los habitantes de esta región sudamericana. Pero ahora uno de estos 'cuentos de viejas' se ha hecho realidad y amenaza con poner en peligro la paz mundial.

Una de las teorías más extendidas, basada más en las creencias populares que en una estricta y rigurosa observación científica, era la de que tales signos pertenecían a un lugar de reunión de fuerzas extraterrestres, y más concretamente a un aeropuerto para sus sofisticadas naves espaciales, lo que explicaría en gran medida los avances que mostraban los antiguos pobladores de aquellas tierras antes de que llegasen los conquistadores españoles. Fuesen o no verdaderas estas leyendas, lo cierto es que tales símbolos han comenzado a brillar y la atmósfera se ha visto cubierta por una insólita neblina sin que los científicos puedan dar una explicación razonable a tan curiosos fenómenos.
Los sesudos miembros del Comité para la Defensa de Nuestro Planeta han decidido a los Space Megaforce, la escuadrilla más selecta de pilotos de combate de la Tierra, curtidos en mil y una batallas, para que investiguen desde el aire el lugar de los hechos.

El riesgo es alto, pero algo hace suponer a los máximos mandatarios de nuestro planeta que el futuro de toda la humanidad está seriamente amenazado.

Doce fases hasta el objetivo

Tu misión al frente de una de las naves que componen tan selecto escuadrón consiste en deshacerte de los molestos visitantes, primero en la Tierra, para posteriormente atacar el centro neurálgico de la base de los extraterrestres, situado en un lejano lugar de la galaxia. El cartucho cuenta con dos modos de juego: *standard game* y *short game*.
En el modo *standard* tenemos que completar el juego. Para logralo, debemos recorrer un total de 12 fases hasta llegar al objetivo final de nuestra peligrosa misión.
Tras un vuelo de reconocimiento sobre parte de la corteza terrestre en busca de la causa de los extraños sucesos acaecidos en las últimas fechas, descubrimos que los

causantes de los fenómenos que mantinen en vilo a toda la población de la Tierra son naves extraterrestres. Su principal apoyo es una impresionante plataforma espacial que gira, como si de un satélite artificial se tratase, alrededor del Planeta Azul, haciendo la competencia, en cuanto a espectacularidad, a la propia Luna. Nuestro objetivo es destruirla para salvaguardar el futuro de la vieja especie humana.
Una vez que nos hayamos adentrado en el espacio sideral, y tras atravesar las tupidas barreras de fuego que dejan a su paso unas pequeñas y mortíferas naves, debemos usar el hiperespacio para desplazarnos rápidamente y dar alcance a una de las avanzadillas de alienígenas situada cerca de su planeta.
El peligro no acaba aquí, ya que estamos obligados a atravesar los misteriosos abismos naturales que rodean la base enemiga. La rapidez de reflejos es fundamental en esta fase del juego ya que, al tratarse de un asentamiento minero, sus pasadizos no están completamente construidos, por lo que debemos aprovechar sabiamente el trabajo de las potentes máquinas que abren paso para evitar un choque con los gruesos muros de piedra que se interponen en nuestro camino.
Sobrepasadas nuevamente las barreras del espacio sideral, llegaremos hasta el cinturón de asteroides, cuyo principal riesgo es una nueva plataforma espacial tan terrorífica como la anterior (sin duda alguna, la más espectacular en cuanto a gráficos se refiere). Si logramos destruirla, tarea harto complicada, saldrán a nuestro encuentro peligrosos acorazados espaciales armados con precisos cañones; hay que prestar una es-

DISPAROS

Durante el desarrollo del juego podemos optar entre una gama de ocho disparos diferentes. Para intercambiarlos sólo necesitamos recoger las esferas que aparecen cuando acabamos con determinados alienígenas enemigos. Su poder aumenta según recojamos los huevos amarillos o verdes.

SPREAD: Con esta ayuda se desplegarán a tu alrededor una serie de escoltas que puedes mantener en un punto fijo o hacer que te sigan en tus movimientos.



BOMBA Tiene el máximo poder destructor, pero con el inconveniente de que sólo se puede llevar un número limitado de ellas en la aeronave.



FORMIDABLE WRECKING SHOT: Es el disparo de mayor potencia y se dirige en la dirección en que se mueva la nave en el momento de ser disparado.





Las plataformas espaciales están muy bien conseguidas. Tanto es así que se convierten en uno de los mayores atractivos del juego.



En el espacio sideral nos enfrentaremos a un gran número de enemigos.



POWER SHOT: Este arma combina el disparo múltiple con un láser muy poderoso, el cual podremos descargar apretando el botón de disparo unos segundos.



MISSILE: Los misiles son la peor elección entre todas las armas de las que disponemos. Se puede optar entre los artefactos teledirigidos y los normales.



SECTOR SHOT: No es muy potente, pero cuenta con una ventaja: al alcanzar a un enemigo se abre disparando pequeñas descargas a su alrededor.



MULTIPLE SHOT: Disparo rápido de baja potencia destructora. Es posible orientar cada uno de sus ramales en diferentes direcciones y así destruir un mayor espacio.



LASER: Se puede elegir entre mantenerlo fijo o que el disparo se dirija de forma automática hacia los enemigos. Es un arma con un gran poder.



CIRCLE: Cuando recojas esta ayuda, tu nave se verá rodeada por unas esferas que giran rápidamente protegiéndote de los disparos enemigos.





pecial atención a los chorros de propulsión de sus motores, ya que podríamos acabar con nuestra nave ligeramente chamuscada. Por si esto te parece poco, una serie de barreras protectoras harán más difícil si cabe nuestro arriesgado periplo espacial.

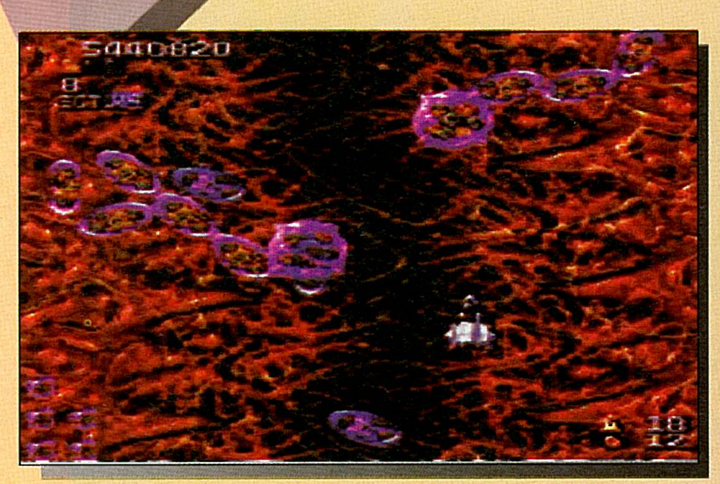
El final de nuestra misión se encuentra cerca. Tras destruir las defensas del planeta acuoso, en cuya superficie aparecen los mismos e inquietantes símbolos del desierto de Nazca que tantos quebraderos de cabeza causaron a todos aquellos estudiosos que intentaron descifrar su significado –ahora ya evidente– nos adentraremos en su interior.

Si quieres saldar con éxito esta afrenta, tendrás que hacer una auténtica demostración de pericia como piloto. Eliminar a todos los enemigos que salgan a tu paso no se trata de una tarea fácil.





En pantalla



El escondite del terrible emperador alienígena se encuentra en un peligroso entramado biogenético.

Lo primero que avistamos una vez allí es una avanzada base electrónica. Se trata de una fase relativamente sencilla y corta, ya que nuestra única dificultad consiste en recorrer los estrechos pasillos que conforman su estructura sin que nuestra nave choque contra las paredes.
Por último, encontraremos el escondite del emperador alienígena en un extraño entramado biogenético.
Todas las fases cuentan con un enemigo de gran tamaño, cosa que no ocurre en el *short mode.* Esta modalidad es un compendio del juego normal, y en ella sólo visitaremos cuatro fases que nos servirán de práctica para posteriores aventuras. Como ayuda contamos con ocho diferentes tipos de disparo, un limitado número de bombas, y la gran rapidez de movimientos de nuestra nave. Al destruir a ciertos enemigos o al acceder a zonas recónditas del mapa, podremos recoger esferas amarillas o verdes, que aumentan el poder de disparo, nos darán más bombas, e incluso vidas extra, las cuales también obtendremos por puntuación.

Un clásico entre los arcades

Al fin llega a España uno de los *matamarcianos* más famosos, tanto en la versión japonesa como en la estadounidense: SPACE MEGAFORCE. Su espectacularidad se debe a sus excelentes gráficos, no ya en lo que se refiere a las naves del juego, sino a los escenarios de fondo de pantalla. Estos se presentan desde una perspectiva elevada y son muy detallados, cambiando según avanza la situación. Tanto es así que incluso puede observarse cómo corre el agua del río o cómo cae la neblina.
También en el apartado gráfico se deben mencionar los excelentes enemigos de final de fase, destacando las plataformas espaciales con sus espectaculares movimientos de rotación realizados gracias a la ayuda del Modo 7 de la ***Super Nintendo.***

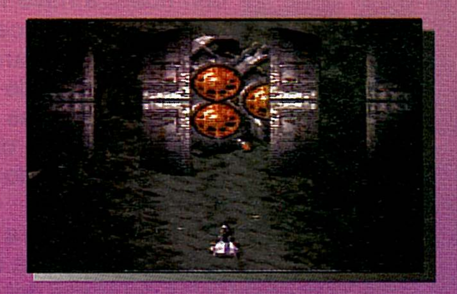
Su otra gran cualidad es el notable tratamiento sonoro que el juego desarrolla durante el juego. En él podrás encontrar desde agradables y simpáticas melodías que varían en cada una de las 12 fases del cartucho, a meri-

SUPER ALESTE

Interés:	92
Diversión:	92
Gráficos:	95
Originalidad:	81
Sonido:	97

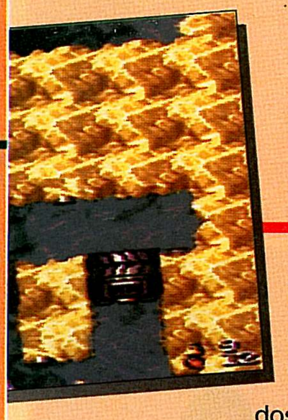


FASE 4
Esta gigantesca esfera se abre descargando todo su poder destructor. Es inmune a tus disparos cuando se encuentra cerrada.



FASE 8
Gigantesca nave poligonal. Tras unos cuantos disparos se abre dejando aparecer a cuatro peligrosos escoltas.





torios efectos sonoros y excelentes digitalizaciones de voces, siendo posible escucharlos todos ellos desde el menú de opciones.

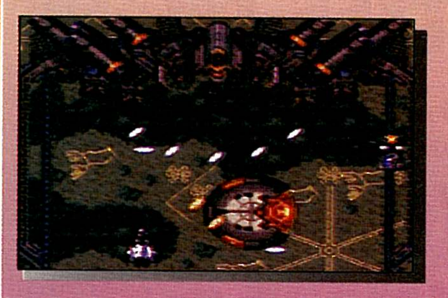
El juego además suple la falta de originalidad que caracteriza este tipo de arcades con detalles tan agradables como la inclusión de dos modos de juego –*standard* y *short*–, y cinco diferentes niveles de dificultad, para que todos los jugadores –hasta los más inexpertos– puedan disfrutar de su estupenda calidad.

ANTONIO GREPPI



La solución a uno de los enigmas más antiguos de nuestro planeta está en tus manos.

FASE 1
El punto vital es su ojo central, pero antes debes destruir sus cañones y la esfera que arroja desde su interior.



FASE 2
Es una gigantesca plataforma espacial. No conseguirás acabar con ella hasta que elimines todas sus defensas.



FASE 3
Aquí tenemos que destruir una pequeña nave esférica, cuyas armas principales son los cañones que lleva alojados en sus laterales.



FASE 5
Este satélite alarga sus brazos para derribar tu nave. Sólo acabarás con ella atacando su ojo central que abre y cierra continuamente.



FASE 6
El arma principal de esta pequeña aeronave son los barriles que arroja en serie, los cuales podemos destruir tras repetidos disparos.



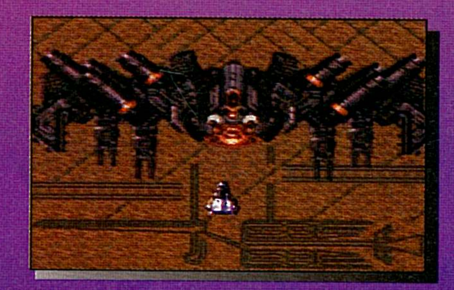
FASE 7
Nueva plataforma espacial en el alucinante Modo 7. Debes destruir primero sus esferas exteriores para luego atacar su centro.



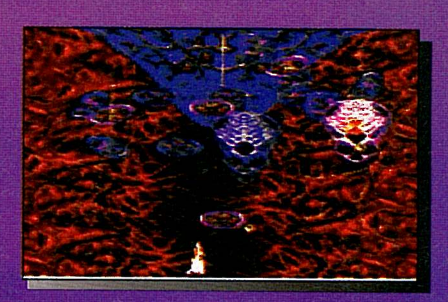
FASE 9.
Esta nave no te dará muchos quebraderos de cabeza, pero sí lo harán las navecillas que lanza desde su interior.



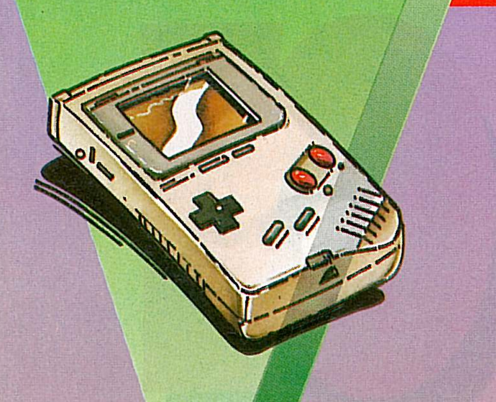
FASE 10.
De nuevo aparece el jefe de la primera fase. Nada más sencillo: sigue la misma táctica que utilizaste entonces.



FASE 12
Tras sobrepasar a dos jefes te enfrentas al emperador, un entramado biogenético cuya calavera debes atacar con saña.







Game Boy: arcade

RODLAND

Las hadas, al rescate

En una tierra mágica, morada de seres mitológicos, la paz se rompe de repente a causa del rapto de la madre de Tam y Rit, las hadas protagonistas de este juego. Para devolver las cosas a la normalidad estas simpáticas hermanas tendrán que destruir a sus enemigos con la ayuda de las Botas del Arcoiris y el Látigo Mágico.

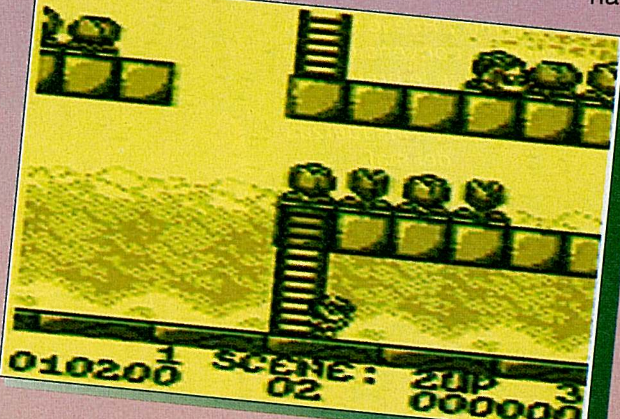
Nos encontramos una vez más ante la sempiterna historia de los malos contra los buenos, sólo que ahora, con un trasfondo mágico y mitológico. Así están las cosas: tras haber vivido toda su vida en paz en el reino de las hadas, Tam y Rit, hadas maravillosas donde las haya, encuentran una mañana su mundo al revés: sus amigos se han transformado en enemigos y su madre ha sido raptada y llevada a la torre más tenebrosa y escarpada de la fortaleza Maboots. Su misión será, por supuesto, rescatar a la reina de todas las hadas (su *mamá*) y, de paso, devolver la normalidad a su amado mundo. Para ello, deberán ir recorriendo cada rincón o nivel del juego para eliminar a todos los enemigos a golpe de látigo.

El Latigo Mágico es una de las dos

Al conseguir una vida extra aparecerá en la pantalla una simpática secuencia de animación con el hada gigante.

Las Botas del Arco Iris ofrecen a Tam y Rit la posibilidad de construir escaleras para superar todos los desniveles.

armas con las que cuentan nuestras amigas las hadas. Con él podrán deshacerse de todos los bichos que se encuentren de una manera sencilla. La otra arma mágica, heredada de la reina de las hadas, son las Botas del Arcoiris. Gracias a ellas las hadas pueden construir de la nada escaleras con las que superar desniveles y grandes alturas.
Este arma es particularmente útil debido a la forma de los



mundos, compuestos por plataformas unidas por escaleras y separadas unas de otras por desniveles considerables.

Items y efectos especiales

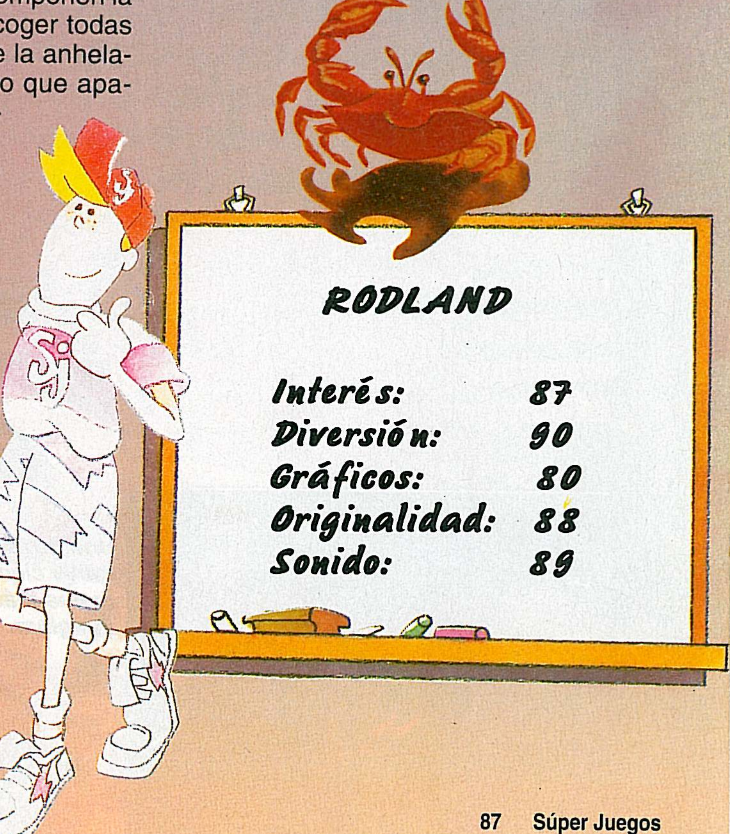
A medida que vas eliminando los *bichos* que pueblan cada pantalla, siempre que no hayas cogido las flores, irán desprendiendo *ítems* u objetos que causarán efectos variados en tus enemigos. El misil, por ejemplo, barre toda la pantalla lateralmente destruyendo todo lo que encuentra a su paso. Las bombas explosivas eliminan a los enemigos que se encuentren en un radio determinado y así,todas las armas.
Los efectos especiales

Tam y Rit cuentan con un Látigo Mágico que tiene la facultad de eliminar, con relativa facilidad, a todos los 'bichos' que salgan a su paso.

son los que mejor definen este simpático cartucho.
La mecánica del juego es realmente sencilla: hay que ir eliminando los enemigos de cada nivel antes de pasar al siguiente. En cada pantalla hay repartidos grupos de flores que, si son recogidas por las hadas, transformarán a todos sus enemigos en unos seres negruzcos, enanos e indefensos que proporcionarán vidas extra con cierta facilidad. Para conseguirlas hay que golpearles y esperar a que desprendan una a una las letras que componen la palabra "Extra". Al recoger todas las letras, se consigue la anhelada vida extra al tiempo que aparece una simpática secuencia de animación con el hada gigante.
Los enemigos son personajes regordetes y simpaticones (excepto cuando te cazan, claro) y hay todo tipo de animales: gusanos, tiburones, cocodrilos y cualquier cosa que se les haya podido ocurrir a las retorcidas y brillantes mentes de sus programadores. Brillantes porque, la verdad es que con una idea simple como ella sola, han hecho un arcade de platafor-

mas que engancha desde la primera partida. La historia es lo de menos, porque lo que cuenta en este caso es la adicción y, de eso, este juego se lleva la palma.
Hacer comparaciones nunca siempre es arriesgado, pero en cuestión de jugabilidad **RODLAND** está a la altura del mismísimo BUBBLE BOBBLE.

M. DE LUIS







Mega Drive: arcade

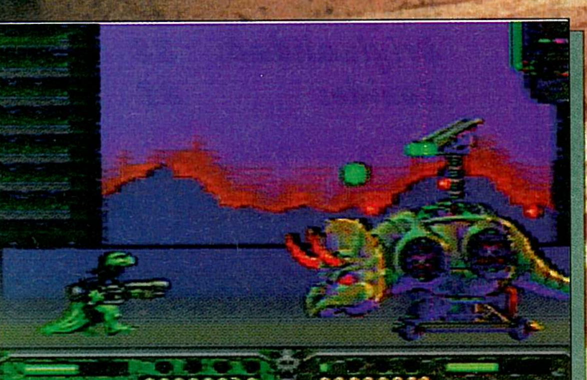


Archie y Reese no son héroes convencionales, pero que le pregunten al jefe escupe–fuegos si zurran a las fuerzas del mal

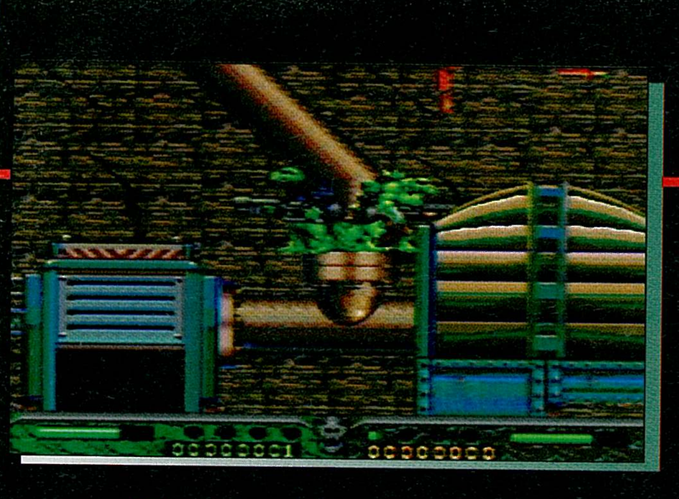
DINOSAURS FOR HIRE

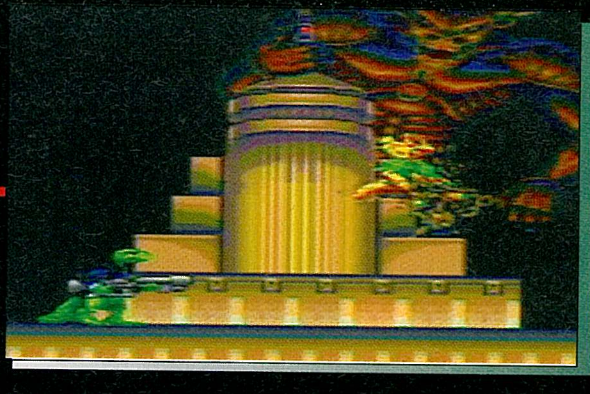
Mitad hombre, mitad dinosaurio

¿Que harías si andando tranquilamente por la calle te encontraras con un enorme reptil de más de dos metros de altura armado con una metralleta que podría aplastarte simplemente con su peso? Un consejo: reprime tus instintos heróicos ante tan descomunal desafío y actúa con sabiduría. Si no puedes con tu enemigo, únete a él en la Mega Drive y ponte en su pellejo.



Una turmix genética creada por locos científicos fabrica a los malos más feos que puedas imaginar.





El último escollo para superar la primera fase es este emulador de King Kong.

Inyectar genes animales a seres humanos genera seres del calibre de estos "dinos".

Quizá podáis pensar que la historia que os cuento a continuación ya la habéis oído antes; no pasa nada. La soberbia de los científicos y su obsesión por llegar al principio básico de la creación de vida ha servido de excusa para justificar buenas novelas, películas taquilleras y, quizá como deferencia a todos nosotros, espectaculares videojuegos.

En esta ocasión, los chicos malos de la ciencia –por fortuna los menos– se han empecinado en obtener la unión del ADN humano con el animal, con el fin de crear personas con la fuerza de un caballo, la astucia de un zorro o la rapidez de un leopardo. Es posible que sus pretensiones sean en pos del progreso, pero ir en contra de la naturaleza de las cosas suele llevar a pozos sin fondo de los que no se puede salir.

Uno de los *listillos* revisó la fauna que puebla el planeta comprobando que ninguna especie reunía las condiciones idóneas para obtener un ser perfecto. Debería estar sonando alguna canción en la radio, seguramente *El baúl de los recuerdos* de Karina, y debió ser en ese baúl donde el científico halló lo que tanto anhelaba. ¿Quién más fuerte que un dinosaurio?, ¿quién más listo?, ¿quién más alto?.

Su obsesión comenzó a ser enfermiza y, siguiendo al pie de la letra la famosa frase de Maquiavelo que dice que el fin justifica los medios, cogió carretera y manta para dirigirse al museo de ciencia nacional. Allí comenzó un camino sin retorno. Robó los restos que se conservaban en mejor estado de las bestia antediluvianas, las metió en una *batidora genética* de grandiosas proporciones y pidió –qué tontería– tres voluntarios para adquirir las mayores virtudes animales.

Fue hábil y se los buscó guapetones, por aquello de unir el atractivo animal y primitivo con la belleza de un rostro de modelo Armani –que, por cierto, no nos ha dado publicidad por tan elogioso comentario–. Los tres proyectos de Superman sonreían mientras les inyectaban los genes que les conducirían a la cumbre. Se introdujeron en unas urnas de incubación y comenzaron a dormir como lirones. Pobres ilusos, ninguno de ellos sospechaba que el *inventillo* se iba a ir al garete.

Y, mientras roncaban a pierna suelta, los doctores comenzaron a perder el norte:

–Todas estas pruebas que hemos hecho han tenido un alto coste y nuestra caja fuerte está más vacía que un banco en quiebra. Propongo que cuando nuestros compañeros despierten les convenzamos de que aprovechen sus nuevas habilidades para nuestro propio beneficio. ¿Estáis de acuerdo?, preguntó el más pobre de ellos.

Ninguno dudó, al unísono aquellos que, hasta ese momento, habían sido considera-

DINOSAURIOS URBANOS

Los tres peculiares protagonistas de este juego muestran unos modales y ropajes más adecuados para una estrella de cine que para un dinosaurio pero ¿quién se atreve a recordarles su aspecto?



LORENZO

El refinado del equipo. Su monstruosa apariencia de triceratops esconde un personaje delicado. Sus 185 centímetros de altura y 623 kilos de peso se alimentan con chili y frutas tropicales. Viste camisas hawaianas, llora como un cocodrilo viendo *Sonrisas y Lágrimas* y su deporte favorito es el boxeo. Es consolero por naturaleza.



ARCHIE

Este tiranosaurio Rex es el líder carismático del grupo y, sin duda, también el más simpático. Su extrovertida personalidad se adivina en la sonrisa que siempre luce en su cara. Mide 231 centímetros y pesa 635 kilos. Es un fanático de los comics y la comida rápida. Viste una cazadora de cuero negra. Su canción favorita es *California Girls* y ha visto tropecientas mil veces la película *King Kong*.



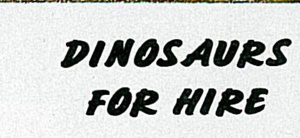
REESE

Perdió un ojo en una pelea con otro Stegosáurio y, desde entonces, sufre histerias incontrolables en los momentos de tensión y luce un parche en su ojo derecho. Mide 219 centímetros y pesa 680 kilos. Sus ídolos cinematográficos son Kojak y Clint Eastwood. Devora *cheeseburgers* sin cesar y su canción favorita es *En Vísperas de la Destrucción*.

do como ilustres hombres de ciencia, se dejaron llevar por la codicia y se sentaron ansiosos a esperar el gran momento.
Cuando la transformación concluyó, las urnas se abrieron y los tres conejillos de indias despertaron. Una exclamación de asombro se hizo general al ver el nuevo aspecto de sus compañeros. Quizá calcularon mal la dosis de genes inyectadas, pero lo que allí apareció sólo tenía de humano el cerebro, ya que sus similitudes físicas con Paul Newman eran nulas.
Tres largas horas transcurrieron hasta que desapareció el shock emocional y comenzaron las negociaciones.
– Hemos pensado que podríais usar vuestra fuerza para aumentar nuestro nivel económico, al fin y al cabo sois nuestra obra.
Uno de los humanos-dinosaurio respondió:
– Pero yo pensé que todo esto lo habíamos hecho para hacer el bien, ayudar a la policía y todas estas cosas...
– Pero las circunstancias han hecho necesario que...
– ¡Y un cuerno necesario! yo me largo y no quiero saber nada más de vosotros.
Y, dirigiéndose a los otros dos engendros, les instó a formar la liga de justicia más fea que jamás haya existido.
Durante los tres días siguientes a la separación todos los científicos trabajaron en nuevas especies genéticas para eliminar a los desertores. Así dio comienzo la fabricación en serie de malvados pseudo-humanos.
A lo largo de cinco largas fases, divididas a su vez en varios niveles, tendrás que acabar con todo tipo de enemigos: desde experimentados ninjas hasta locos motoristas, pasando por insectos mutantes, coches blindados, etcétera.
Los escenarios son tan dispares como lejanos. Lucharás sobre el techo de un tren de largo recorrido, subirás en el ascensor del Empire State Building, arrasarás una fábrica de juguetes y tu aventura terminará en una base de experimentos genéticos.
Un cartucho arcade de plataformas que, aunque no aporta ninguna innovación en el campo de las videoconsolas, es lo suficientemente bueno como para enganchar a más de uno.

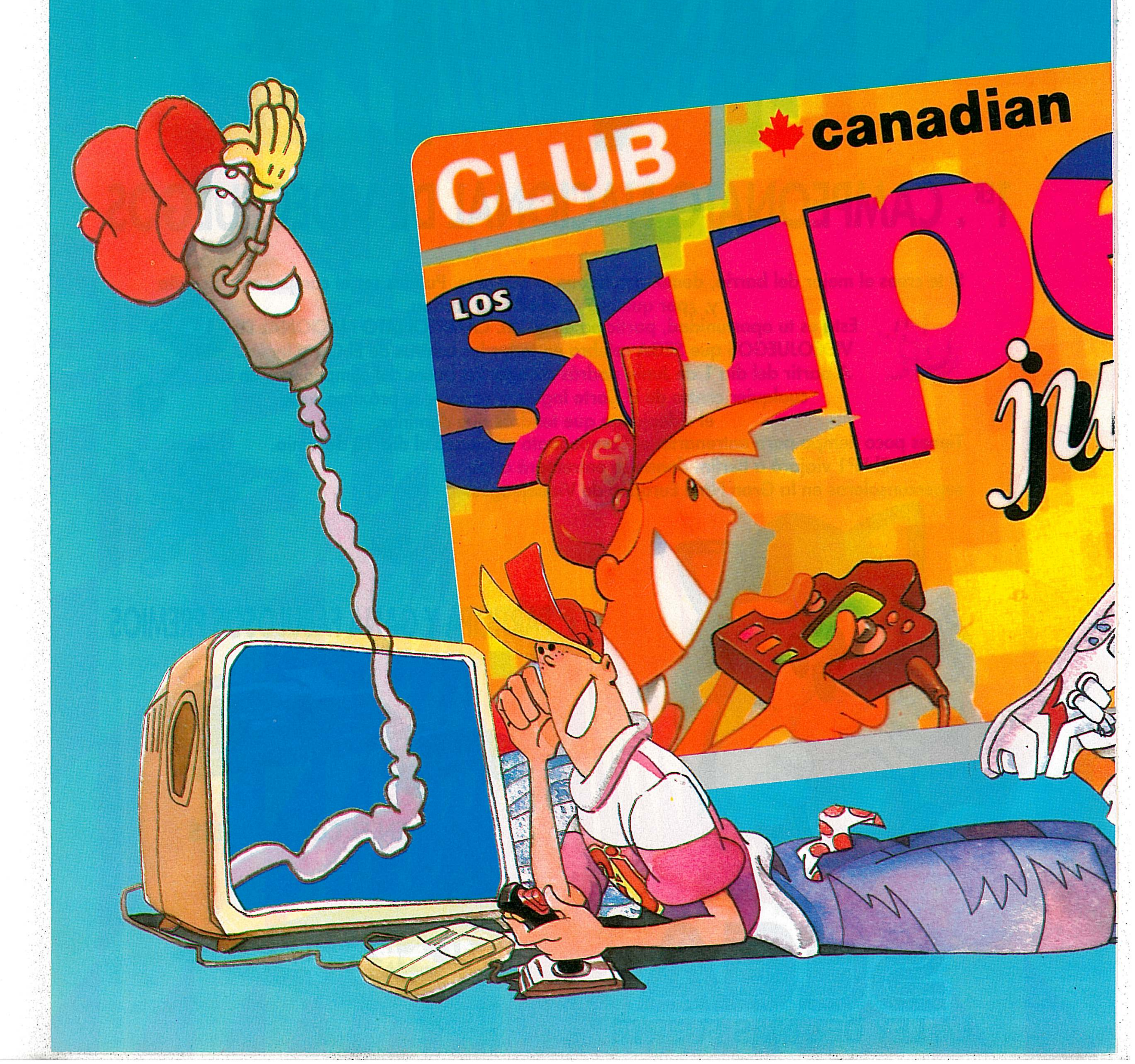
CARLOS F. MATEOS

DINOSAURS FOR HIRE




SE BUSCA AL
Nº1
1ER. CAMPEONATO NACIONAL DE VIDEOJUEGOS
Si te crees el mejor del barrio, demuestra lo bueno que eres. Puedes ser el campeón de España y, ¿por qué no? ... el Nº1 de Europa.
Esta es tu oportunidad, participa en el 1er. CAMPEONATO NACIONAL DE VIDEOJUEGOS que SEGA celebra en todos los centros de El Corte Inglés.
A partir del día 1 de Junio podrás recoger las bases del campeonato en cualquier centro de El Corte Inglés, y conocer tu próximo reto: el videojuego que tendrás que dominar.
Tienes poco tiempo para entrenarte, el Campeonato comienza el día 18 de Junio.
El Nº1 viajará a Berlín, donde se enfrentará a los superconsoleros en la Gran Final Europea de Videojuegos.
PARTICIPA Y GANA FABULOSOS PREMIOS
SEGA EN EL CORTE INGLES
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE
El Corte Inglés

Sí aún no eres
... a qué está



socio del club...
s esperando?



Con la tarjeta del Club SUPER JUEGOS todo son ventajas:

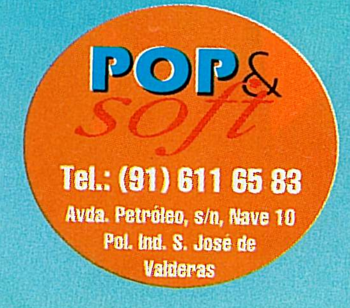
- Concursar en el programa SUPER JUEGO de Antena 3 Televisión
- Poder comprar, vender o intercambiar con otros socios del club
- Descuento seguro en todas las compras que hagas en tu centro Canadian
- Súper ofertas de CANADIAN y POP SOFT

Y muchas más sorpresas de las que te iremos informando

Si quieres hacerte con la tarjeta deberás rellenar el cupón de la solapa que aparece en la última página de esta revista.

¿A QUE ESTAS ESPERANDO?






CARTUCHERA GAME BOY + TIP OFF
P.V.P. 8.350
SOCIOS 2.950
PAD PARA MEGADRIVE COMPETITION PRO
P.V.P. 3.600
SOCIOS 2.500
TELEMACH
(PARA NINTENDO, SUPER NINTENDO Y MEGA DRIVE)
TELEMACH
(PARA PC)
P.V.P. 7.600
SOCIOS 6.100
exclusiv
socios
JOYSTICK PROFESIONAL PROGRAMABLE QUICKJOY S.V.
P.V.P. 15.990
SOCIOS 14.390
SOLAR BOY + JUEGO STAR WARS
P.V.P. 7.500
SOCIOS 6.950
CONSOLA GAME BOY + MARIO + TETRIS
De regalo Maletín Party Four
SOCIOS 14.995



TURRICAN NES
ELITE para NES
P.V.P. 16.350
SOCIOS 7.350
F-16 PARA AMIGA Y PC
P.V.P. 2.650
SOCIOS 1.750
GASTOS DE ENVIO 250 PTAS.
POP & soft
CLUB canadian
LOS super juegos
OFERTAS SOLO VALIDAS PARA JUNIO
CONSOLA MEGADRIVE MEGA ACCION + MENACER + 2 CONTROL PAD + 10 JUEGOS
SOCIOS 35.900
CONSOLA MASTER SYSTEM PACK + 4 JUEGOS + 2 CONTROL PAD
SOCIOS 12.880
De regalo CAMISETA SONIC 2
SIN GASTOS DE ENVIO
canadian



CONSOLAS

En pantalla

KING ARTHUR'S WORLD

Los caballeros de la tabla redonda

Super Nintendo: reflexión

Las leyendas medievales narran la existencia de un noble rey llamado Arturo, temido y bravo líder de los caballeros cruzados. Comandados por los miembros de la tabla redonda, sus huestes llevaron el nombre de Camelot hasta los confines del mundo conocido.





Mac Ogro (a la izquierda) es el último enemigo del mundo real. El mundo de las nubes (a la derecha) es la última fase del juego.

Los habitantes de las campiñas bretonas disfrutaban con los ejercicios de entrenamiento de los caballeros al servicio del rey Arturo. Todos ellos eran instruidos en el noble arte de la arquería, el buen uso de la espada y el mágico poder de la pólvora. A pocos metros de los brillantes petos y los ejercicios de fuerza, un hombre, Merlín, desplegaba su sabiduría ante la atenta mirada de los jóvenes aprendices de mago.

Jamás supieron si los conjuros de Merlín encontraron cabida más allá de la magia blanca que predicaba pero, un buen día, una fuerza diabólica desconocida les condujo a tres mundos de ficción. Uno de ellos recreaba con fidelidad su país natal, Bretaña; el segundo, sacado de la inagotable imaginación de Tolkien, dibujaba las cavernas mineras de los Goblins; por último, el reino de las nubes, donde sus cuerpos se elevaron hasta un país etéreo donde, inexplicablemente, sus pesadas armaduras permanecían suspendidas. Dicen que todos los héroes comparten principios pero no armas. Quizá por ello, la Super Nintendo ha dejado en tus ojos el brillo de las espadas y el silbido de las flechas al cortar el aire. Sin embargo, tus poderes se reducen a la agilidad de un pad que, aunque no ofrece la prestancia de aquellos espadones, tienen bastante más poder destructivo.

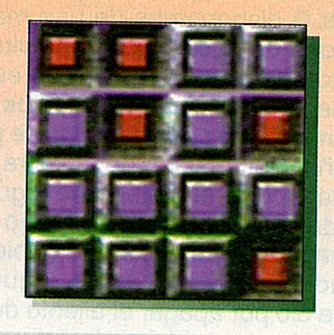
Si logras superar los diferentes niveles que inundan los cuatro mundos de ficción ganarás el eterno agradecimiento de los caballeros cruzados y la recompensa del generoso rey Arturo. Cada uno de los mundos cuenta con cuatro fases. Para controlar las acciones de nuestros diferentes ejércitos y magos, contamos con la ayuda de los iconos de la zona inferior de la pantalla. Todos los hombres del rey cuentan con un corazón que disminuye de tamaño cuando recibe el impacto del ataque enemigo. Si el rey Arturo muere, la partida estará perdida. Eso sí, contamos con la

Para sacar ventaja

Es aconsejable mandar a los caballeros o a los escuderos para que oteen el camino y acaben con los enemigos que salgan a tu paso.

Si subes al rey Arturo sobre alguno de los ascensores que aparecen en las cavernas los enemigos no le afectaran. Déjale montado en el elevador hasta que hayas *limpiado* la zona de adversarios.

Si quieres saltarte las fases de entrenamiento, introduce el siguiente password:



EJERCITO DEL REY ARTURO

REY ARTURO: Es el protagonista principal. Cuenta con una espada para defenderse de los ataques enemigos. Podrá abrir todas las puertas si logra obtener con anterioridad las llaves.

CABALLEROS: Su misión es abrir camino al rey, destrozando a espadazo limpio a los enemigos que salgan a su paso. Es aconsejable llevarlos en grupos de seis.

ARQUEROS: Como su nombre indica, son los encargados de hacer que la cabeza de los adversarios quede adornada con un sombrero tejido por una intensa lluvia de saetas.

DINAMITEROS: Van cargados con una bomba a sus espaldas que utilizan para destruir puertas, puentes, e incluso aquellas construcciones que, aunque nos haya costado sudor y lágrimas hacer, obstaculizan nuestro transcurrir.

CONSTRUCTORES: Son los ingenieros del grupo. Pueden construir puentes, escalas, usar arietes para derribar puertas, montar una nueva tienda, o utilizar una catapulta para acabar con los contrarios. Su trabajo resulta en ocasiones baldío, sobre todo cuando los dinamiteros aliados tienen que hacer explotar alguna construcción que obstaculiza el paso de los guerreros.



MAGOS BLANCOS: Su misión es rellenar la energía del rey Arturo, aumentar su fuerza en los momentos de combate y dotarlo de invulnerabilidad en ciertos momentos del juego.

MAGOS NEGROS: Estos chicos son los más destructivos de todos los hombres del ejército del rey Arturo. Son capaces de lanzar llamaradas de su cuerpo, paralizar a los enemigos, crear tormentas, producir una lluvia de fuego, o eliminar a todos los enemigos de la pantalla.

ayuda de los socorridos passwords para no tener que comenzar de nuevo desde el principio del juego. Para finalizar cada nivel debemos llevar a Arturo hasta el rey de esa fase para que le mate.

Arcade-reflexión

En una primera impresión, el cartucho tiene una similitud formal con los LEMMINGS, pero tras un exhaustivo estudio, se pueden apreciar ciertas diferencias. Aunque el sistema de juego es similar, en **KING ARTHUR'S WORLD** disponemos de una mayor variedad de acciones, y se incluyen retazos de arcade reflejados especialmente en los enfrentamientos que debemos librar con enemigos de gran tamaño. Como botón de muestra, sirva Mac Ogro, el último enemigo del mundo real, que escupe fuego con una rapidez y potencia que hubiesen hecho más santo a Jorge, aquel al que le dio por apagar el aliento de los dragones que poblaban Inglaterra.

Los gráficos son de gran calidad a pesar del diminuto tamaño de los personajes, pero esto se suple con su alta definición y los excelentes decorados. Casas, castillos, almenas, cavernas... todos ellos son impecables gracias al acierto de sus programadores, **Argonaut Software**, los creadores del famoso STARWING. Pero donde sin duda destaca el cartucho es en la banda sonora, debido a que es el primer juego que incorpora el sistema Dolby Surround. Si tienes conectada la ***Super Nintendo*** a un equipo estéreo a través de la salida "Multi Out" de su parte trasera, disfrutarás de las excelentes melodías que acompañan al programa. Además los diferentes efectos sonoros contribuyen a elevar la calidad.

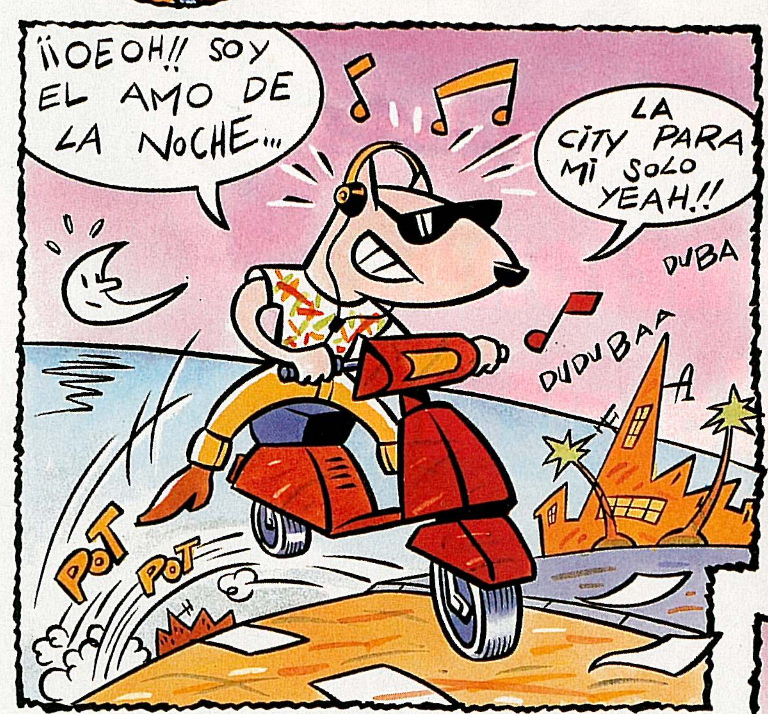
En resumen, el que ahora nos ocupa es un gran programa que demuestra, que los juegos de reflexión tienen aún muchas posibilidades aún inexploradas. Quizás el tipo de juego no sea del agrado de todos los consoleros, pero es un cartucho excelente.

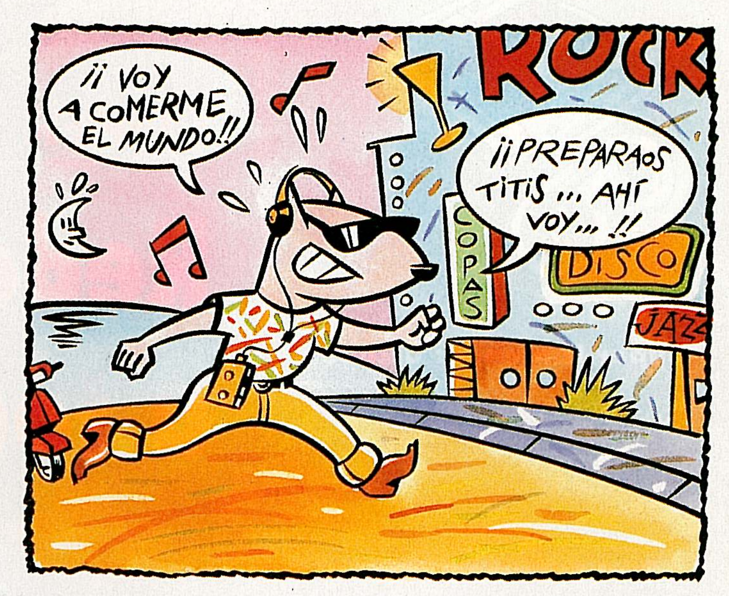
ANTONIO GREPPI

ARTHUR'S WORLD

Interés:	88
Diversión:	89
Gráficos:	90
Originalidad:	79
Sonido:	96


BEACH DOG en
"CÓMO CAGARLA Y NO MORIR EN EL INTENTO"


¡¡OEOH!! SOY EL AMO DE LA NOCHE...
LA CITY PARA MÍ SOLO YEAH!!
DUBA
DUDUBAA
POT POT


¡¡VOY A COMERME EL MUNDO!!
¡¡PREPARAOS TITIS... AHÍ VOY...!!
ROCK
COPAS
DISCO
JAZZ


HEY, HOLA TÍO, ¿CÓMO VA TRONCO?... EJEM...
DISCO


PERO SI TÚ Y YO SOMOS PRIMOS POR LO MENOS ¿EH?...¿QUÉ TAL SI ME DEJAS PASAR? EH? UH?
DISCO


YEAH!! YO LE COMO EL TARRO A CUALQUIER PORTERO... MI PERSONALIDAD ARREBATADORA CLARO!!!
PISTA


¿CÓMO? ¿QUÉ? ¿QUE HOY HAY ENTRADA LIBRE?...¿QUE PUEDE PASAR TODO EL MUNDO? PERO... YO... EH... UH...
MAN

CONSOLAS

En pantalla



Super Nintendo: arcade

SUPER STRIKE GUNNER

Redenciones a todo ritmo

Los ejércitos de la tierra son incapaces de hacer frente al poderío bélico de las hordas invasoras extraterrestres. La única solución es la creación de una cuadrilla de pilotos aéreos especialistas en limpieza alienígena. Ocho fases bastarán a los mejores aviadores terrestres para purificar el cielo y cambiar el color verde-marciano con el que se había teñido por un azul espléndoroso.

Los nervios se han apoderado de la población del planeta azul. La invasión alienígena que se ha cebado sobre la tierra ha creado un estado de inseguridad que ni el más pintado de los héroes galácticos podría remediar.

Para poner fin a esta infame situación, las autoridades de la tierra han decidido crear una nueva cuadrilla de pilotos de elite: los especialistas aéreos en limpieza de invasiones alienígenas.

Estos héroes no tienen ni nombre ni apellidos y su profundo desprecio por los mutantes será la guía fiel que tendrá que llevarlos a la victoria definitiva contra las fuerzas invasoras.

Con este cartucho, que quiere introducirnos en una galaxia de caos y desarreglos, nos toca desempeñar el siempre agradable papel de héroe galáctico, cuyo orgullo ha de quedar a salvo tras los múltiples enfrentamientos que mantendremos contra las huestes alienígenas malignas.

Con este cartucho de Activision tendremos la oportunidad de jugar junto a cualquier amigo que se atreva.

PILOT :MARK
SEX :MALE
AGE :28
RANK :MASTER



PILOT :JANE
SEX :FEMALE
AGE :21
RANK :TECHNICAL

Para ello necesitaremos dos pads de control y una coordinación tal que nos permita avanzar sin problemas, al menos, durante las primeras tres o cuatro fases.



Partiendo de esa base, nuestros nervios han de estar a punto para luchar en una nueva entrega de los enfrentamientos lúdico-aéreos para consolas.
SUPER STRIKE GUNNER es un juego que asalta nuestros corazones con la sana intención de hacernos pasar un rato divertido.
Y ese grato instante podemos utilizarlo para la crítica. Un rato necesario y, por qué no decirlo, distraido.
Este juego para *Super Nintendo* es un típico "shot-em-up" (léase matamarcianos) de pura cepa que tiene ciertos detalles de injugabilidad que han repercutido notablemente en el resultado final del producto.
Como en todo cartucho que se realiza de espaldas a la realidad, el universo que los programadores han recreado para esta ocasión no ha quedado excesivamente lucido.
En las primeras fases del juego, los diseñadores del programa se han dedicado a llenar la pantalla con una interminable sucesión de repetitivos gráficos y enemigos que llegan a producir un cierto cansancio al jugador.
Matar a todos los seres irracionales, ficticios y altamente peligrosos que aparecen en la pantalla es una tarea que siempre ha gustadoa todos los buenos seguidores de los videojuegos. En este aspecto,

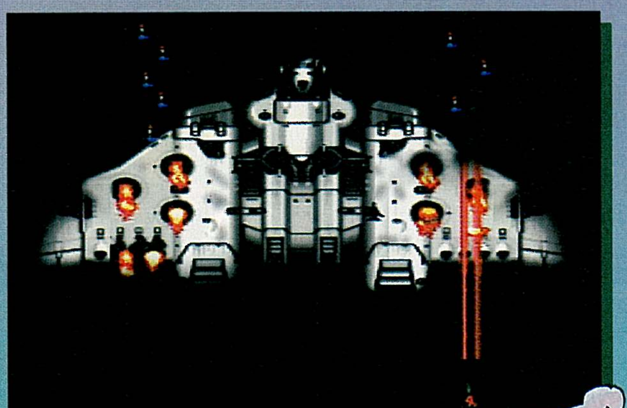
Al iniciar o acabar cada una de las ocho fases de las que consta este juego veremos cómo somos transportados hasta la base central donde se nos darán a elegir entre varias amas que podremos utilizar, como es lógico, sobre las metálicas pieles de nuestros tecnológicos enemigos. Por una vez y sin que sirva de precedente, en el interior de esta nave no correremos peligro.

Este juego pretende introducirmos en una galaxia de caos y desarreglos, en la que tendremos que desempeñar, como casi siempre, el socorrido papel de piloto aéreo que extermina a los alienígenas invasores.

OBSTACULOS FINALES

Como en todo "shot-em-up", o matamarcianos, que se precie, dispondremos de varias oportunidades, concretamente ocho, para demostrar a todos nuestros familiares la indudable capacidad redentora de nuestros dedos cuando se posan en un pad .
Lo anterior no es, ni más ni menos, que el anuncio de la existencia, en este cartucho, de muchos y variados enemigos al final de nivel: bestias surgidas de las podridas mentes científicas, engendros animados de origen desconocido o, porqué no decirlo, suaves criaturas escarmentadas por las malas relacciones con los bondadosos (léase los protagonistas).
El caso es que cada uno de esos ocho enemigos poseerá un punto débil que tendréis que explotar, literalmente, con vuestras armas y habilidades innatas.
No os digo más, salvo que utilicéis con exactitud vuestras argucias y eliminéis, de una vez por todas, la maldad que asola a este pobre mundo.





SUPER STRIKE GUNNER no es una excepción. Esta actividad lúdica se ve acompañada en el cartucho por la recogida de una serie de ítems totalmente recogibles y utilizables para lograr la salvación de la raza humana.
Este cartucho consta de ocho fases con sus respectivos enemigos de final de nivel, lo que le convierte en un firme seguidor de las tradiciones de las máquinas de videojuegos de los recreativos de barrio.
El juego ofrece la posibilidad de que dos consoleros puedan demostrar simultáneamente sus habilidades ante situaciones de evidente peligro.
El resto del juego es cosa vuestra, sobre todo si sois capaces de imaginar y potenciar los escasos recursos técnicos con los que ha sido decorado este videojuego.
Este detalle, muy importante, coloca a este cartucho como uno de los arcades más flojos que han aparecido durante los últimos meses.
El nivel de jugabilidad, los gráficos, los sonidos y las demás inspiraciones divinas que debe poseer todo cartucho que tenga la intención de ser un *hit*, gritan a lo unísono que se les preste un poco más de atención y calidad que, sinceramente, este **SUPER STRIKE GUNNER** no cuenta entre sus virtudes.

JOSE LUIS SANZ

SUPER STRIKE GUNNER

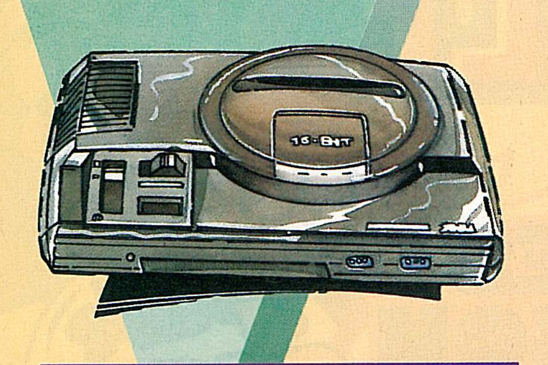
Interés:	62
Diversión:	78
Gráficos:	72
Originalidad:	68
Sonido:	70



Game Genie en tu Mega Drive

Game Genie en tu Game Boy

Game Genie en tu Nes



Mega Drive: arcade

EX-MUTANTS

Acción mutante

El holocausto nuclear ha sumido a la Tierra en la desolación y convertido a todos sus habitantes en seres mutantes. La sabiduría científica del profesor Kildare ha conseguido mantener en su estado original a seis personas, los últimos representantes de la especie humana. Ellos son los encargados de restablecer el orden en el planeta.

La Tierra ha quedado destruida después de sufrir una guerra nuclear y los humanos se han transformado en mutantes: unos seres horrorosos, siempre hambrientos y de una desmesurada agresividad gobernados por un cruel líder, Sluggo.
Un humanoide, el profesor Kildare, no se resigna a abandonar la lucha y ha convertido en humanos a un grupo de seis mutantes con el propósito de preserva la especie. Shannon, Ackroid, Dillon, Bud, Tanya y Pipery tienen la difícil misión de eliminar a estos seres y a su monstruoso jefe. La situación se complica notablemente cuando cuatro de los seis componentes del grupo son capturados . Los dos restantes, Ackroid y Shan-

LOS MAS RAROS

Fase 1: BEEFCAKE



Está armado con una potente hacha. Su técnica consiste en atacar y después desaparecer para volver a mostrarse en otro punto.
Nada más aparecer se queda inmóvil unos instantes: ese es el momento de golpearle con fuerza y alejarse lo más posible antes de que dispare.

Fase 2: MOTHO



Su capacidad de vuelo le convierte en un adversario temible. Primero anuncia su presencia disparando bolas de fuego desde un extremo de la pantalla; después se aproxima y ataca con bombas a sus rivales.
Para vencerle debes recoger unas bombas que aparecen en lo alto del monitor y demostrar tu buena puntería cuando se aproxime.

Fase 3: SERPIENTE



Es más limitada de recursos que los anteriores jefes de fase.
Dispara fuego por la boca y su punto vulnerable es la cabeza; su mejor defensa consiste en estar siempre en movimiento.
Cuando muera dejará una parte de su cuerpo flotando en el agua, debes apoyarte en ella para saltar al otro lado de la pantalla y escapar.

Fase 4: SLUGGO



Es el jefe de los mutantes. Se encuentra incapacitado para usar sus brazos pero palía este defecto gracias a la asombrosa velocidad a la que se mueve su cola para atacar a sus adversarios.
Golpéale con el hacha en el centro del cuerpo para acabar con él. Necesitarás mucha paciencia.



non, deben enfrentarse en solitario a la tarea de rescatar a sus compañeros, destruir a Sluggo y encontrar unas baterías de energía que Kildare necesita para sobrevivir. El riesgo es elevado, pero son conscientes de lo que se juegan en el envite y saben

La fase de las alcantarillas es una de las más difíciles. Hay que estar muy atento para no pisar una de las traicioneras plataformas móviles que abundan en el suelo o podríamos caer a las apestosas aguas residuales.



La mejor forma de alcanzar la parte alta del edificio donde se oculta el cruel Sluggo, jefe de los mutantes, es avanzar por el hueco del ascensor del rascacielos.

que no pueden echarse atrás o nada volverá a ser igual en la Tierra. Avanzarán a través de un mundo en ruinas, repleto de enemigos y trampas, hasta lograr sus objetivos.

Un mundo hostil

La primera misión consiste en escapar del laboratorio. Apenas hay enemigos y no son muy dañinos, aunque sí bastante agresivos. Las trampas son la principal dificultad.

Las cosas empiezan a ponerse realmente duras en las cavernas. El laberíntico recorrido que conforman estas cuevas está plagado de lava y estatuas que disparan constantemente. En cada una de las dos fases en las que está dividido este escenario se encuentra un bidón de energía que hay que recoger para Kildare. Aquí los mutantes atacan por parejas y algunos caen desde el techo. Al final de las cuevas se encuentra el primero de los jefes: Beefcake, que aparece y desaparece a cada instante para despistar a sus adversarios. Su versatilidad en las técnicas de ataque en su mayor peligro.

Es imprescindible derrotarle para poder escapar de las cavernas en una vagoneta de minas. Durante el trayecto se encuentran muchas ayudas, pero también numerosas trampas. Hay que hacer gala de unos buenos reflejos para esquivarlas sin caerse del metálico transporte.

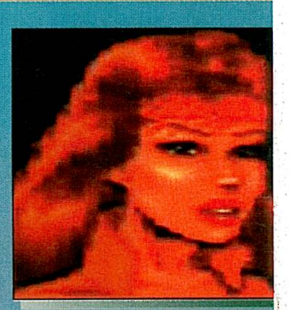
La siguiente etapa se desarrolla en un tétrico bosque en cuyos árboles habitan los mutantes. En el río aparece uno de ellos especialmente fuerte que destruirá el puente por el que transita el héroe. Para acabar con él hay que arrojarle las bombas que se encuentran en un rincón de la pantalla y mantenerse muy alerta para no dejarse sorprender por los mutantes voladores que arrojan fuego.

Al final de la fase se encuentra un monstruo volador llamado Motho, que suele poblar el terreno por el que pasa con gusanos venenosos.

Para escapar del bosque hay que utilizar una balsa y, al igual que ocurría con la vagoneta, aparecen ayudas y trampas; esta vez en forma de enemigos que saltarán a la embarcación desde todas las direcciones.

Una de las fases más difíciles es la del alcantarillado. A los habituales monstruos que patrullan por los pasadizos, se suman peligrosos mutante marinos y traicioneras plataformas

SHANNON



Pocos podrían adivinar que tras su atractivo aspecto y sus recatados modales se esconde una excelente luchadora que nunca retrocede ante el peligro. Sin embargo, cualquiera de los mutantes que se han enfrentado al letal Nunchaku de Shannon darían fe ello... si hubieran vivido para contarlo.

Nombre: SHANNON
Arma: Nunchaku
Resistencia: Normal
Energía: 6
Velocidad: Alta
Astucia: Alta



DILLON: Es el líder del grupo y uno de sus primeros componentes. Su carácter reservado hace que se muestre cauto en todas sus actuaciones y desconfiado ante cualquier factor ajeno al grupo.

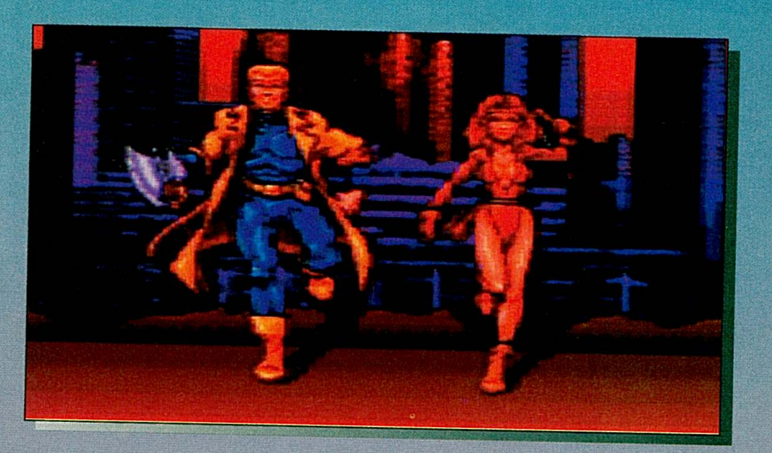
TANYA: Es la más guapa de los ex-mutantes. No desmerece en cualidades con sus compañeros y tiene un gran interés por saber cómo era la Tierra antes de la terrible guerra que provocó el caos en que está sumida en la actualidad.

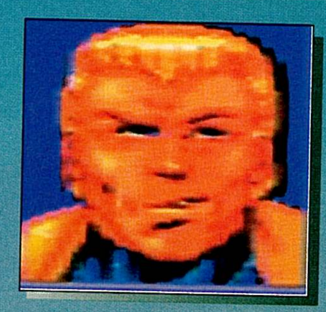


Para escapar de la fase del bosque hay que afrontar una travesía en balsa donde un gran número de enemigos intenterán abordarnos.

MIEMBROS DE EX-MUTANTS

El grupo de los ex-mutantes está compuesto por seis miembros. Su misión consiste en convertir la Tierra en un lugar habitable para los seres humanos como sucedía antes de la guerra:

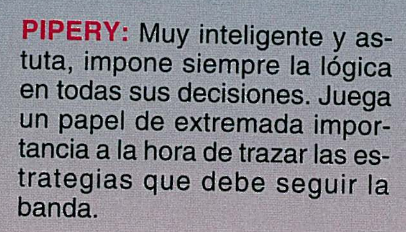




ACKROYD

A pesar de su fiero aspecto es un personaje de lo más bromista e imprevisible, armado con su inseparable hacha es muy temido por las fuerzas de su rival Sluggo. Su espíritu combativo y su extraordinario afán de sacrificio por sus compañeros le han convertido en otro de los protagonistas de este arcade.

Nombre: ACKROYD
Arma: Hacha
Resistencia: Fuerte
Energía: 8
Velocidad: Normal
Astucia: Normal



PIPERY: Muy inteligente y astuta, impone siempre la lógica en todas sus decisiones. Juega un papel de extremada importancia a la hora de trazar las estrategias que debe seguir la banda.



PROFESOR KILDARE: Fue el creador del grupo. Los rescató a todos de su forma mutante y los convirtió en seres humanos. Es un humanoide y, por tanto, necesita energía para alimentarse.





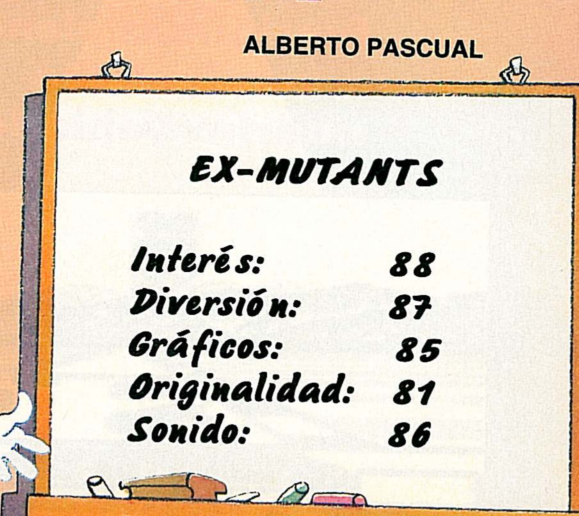


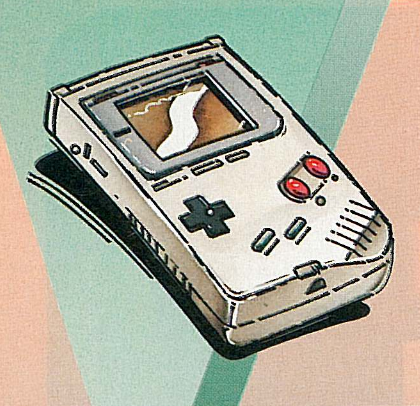
BUD: Nada es perfecto y, en un grupo tan bien compensado, tenía que haber alguna "oveja negra". Bud tiene demasiada ambición por llegar a ser el jefe de la banda, pero luego sus méritos y acciones no le hacen acreedor de tan ilustre puesto. En el fondo es valiente y buen guerrero, pero excesivamente precipitado y, sobre todo, engreído.

móviles que pueden provocar que demos con nuestros huesos en las apestosas aguas residuales.
Hay que ser un saltador certero para salir airoso de la prueba y evitar a la terrible serpiente que se esconde en lo más profundo de las alcantarillas.
Al refugio de Sluggo se llega en tren, pero sus secuaces no están dispuestos a dejar que ningún extraño se aproxime a su jefe, por lo que no queda más remedio que librar una dura batalla encima de los vagones.
El jefe de los mutantes se esconde en un rascacielos. La mejor forma de avanzar es por el hueco del ascensor, pero de sebe actuar con cautela, ya que los oponentes están muy bien armados y vigilan cada piso del edificio.

Sluggo es, naturalmente, un repugnante monstruo que ataca con toda clase de armas; además está rodeado de sus sirvientes que intentarán dificultar la acción de los Ex-mutants.
En todas las fases hay cajas con ayudas, como armamento extra, alimentos y monedas. Por cada cien de ellas se obtiene una vida extra.
La aventura que narra **EX-MUTANTS,** amparada en unos buenos gráficos, pone de relieve una vez más que los personajes que triunfan en los cómics cuentan con atractivo más que suficiente como para hacer disfrutar a los amantes de las consolas.

ALBERTO PASCUAL





Game Boy: deportivo

F1 CHALLENGE

Deja que los motores comiencen a rugir

La Fórmula 1, disciplina reina del automovilismo, es uno de los deportes que cuenta con más antecedentes dentro del mundo de los videojuegos. En esta ocasión, la portátil de Nintendo recrea un campeonato completo en el que se ponen a prueba la habilidad y la regularidad de los mejores pilotos del 'Gran Circus' en busca del título mundial

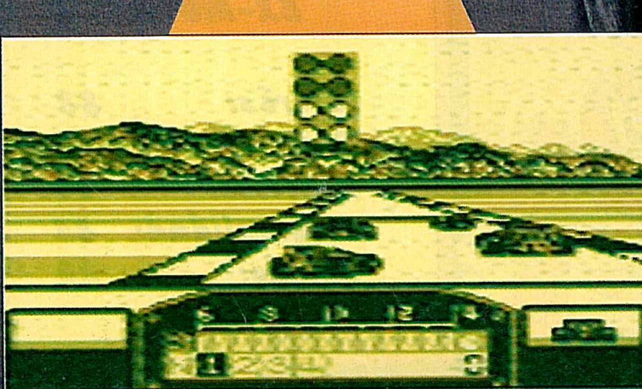
Un nuevo campeonato del mundo de Fórmula 1 está a punto de comenzar. Todas las escuderías ultiman hasta el más mínimo detalle mecánico de sus máquinas. Únicamente falta que tú te inscribas en las eliminatorias que dan acceso a la disputa de los 17 grandes premios en los que se coronará al nuevo rey del automovilismo mundial, al mejor piloto sobre un vehículo de cuatro ruedas.

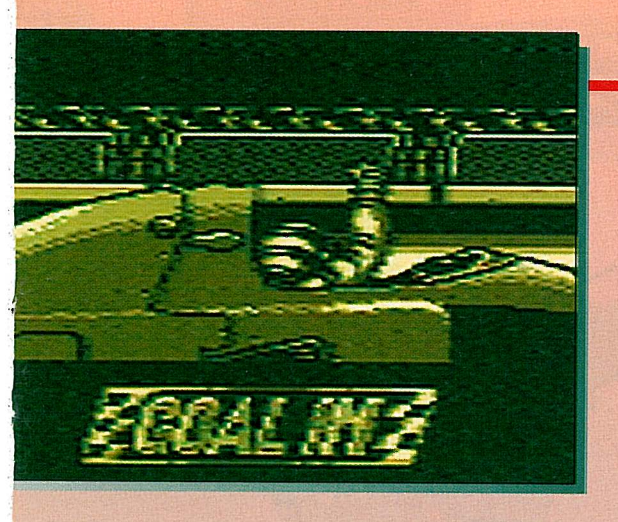
En las fases clasificatorias participan 37 pilotos que se sitúan en la parrilla de salida. Su objetivo es conseguir uno de los 16 mejores tiempos en una de las cuatro vueltas de la preclasificación. Este requisito debe cumplirse antes de todas las carreras, por lo que conviene fijarse en las marcas conseguidas por el último coche clasificado, ya que su tiempo constituye la referencia que tenemos que batir para obtener la clasificación para la carrera.

Una vez que hemos conseguido la plaza para la disputa de la prueba, se inicia una lucha en busca de los diez puntos que se otorgan al vencedor o, co-



El sonido del cartucho permite saber cuándo funciona a pleno rendimiento nuestro vehículo





mo mal menor, el solitario punto que se lleva el sexto calsificado.

Los 17 circuitos del juego están encuadrados en varios bloques, y antes pasar de unos a otros es imprescindible cumplir una serie de requisitos, que pueden ir desde clasificarse o terminar un determinado número de carreras, hasta conseguir una cantidad de puntos. Para facilitar las cosas este cartucho para la portátil de **Nintendo** proporciona un código que permite iniciar las partidas sin necesidad de vover a repetir los bloques ya superados.

En el circuito

La consola presenta una vista posterior del coche como punto de referencia para captar las perspectivas del circuito.

Para facilitar un buen control del monoplaza, el cartucho

Para sacar ventaja

CURVAS

Aparecen indicadas por una flecha que nos da una idea de su angulo de curvatura.

30 grados: Para superarlas no es necesario hacer ninguna maniobra especial.

45 grados: Se pueden pasar sin torcer el volante siempre y cuando estemos situados en su parte interna.

90 grados: Además de situarnos en su parte interna debemos torcer todo lo posible el vehículo para mo vernos obligados a pisar el freno.



180 grados: Son las más peligrosas por lo que requieren disminuir la velocidad y forzar a hasta el máximo la dirección del coche.

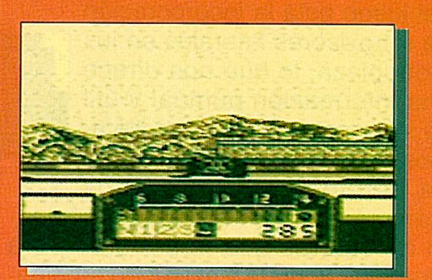


ELEMENTOS



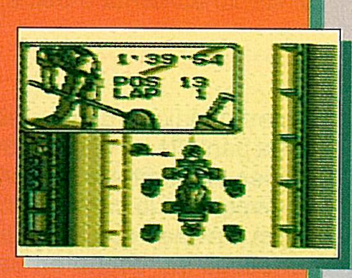
Túneles: Sólo se encuentran en dos de los 17 circuitos haciendo más peligroso salirse de la carretera.

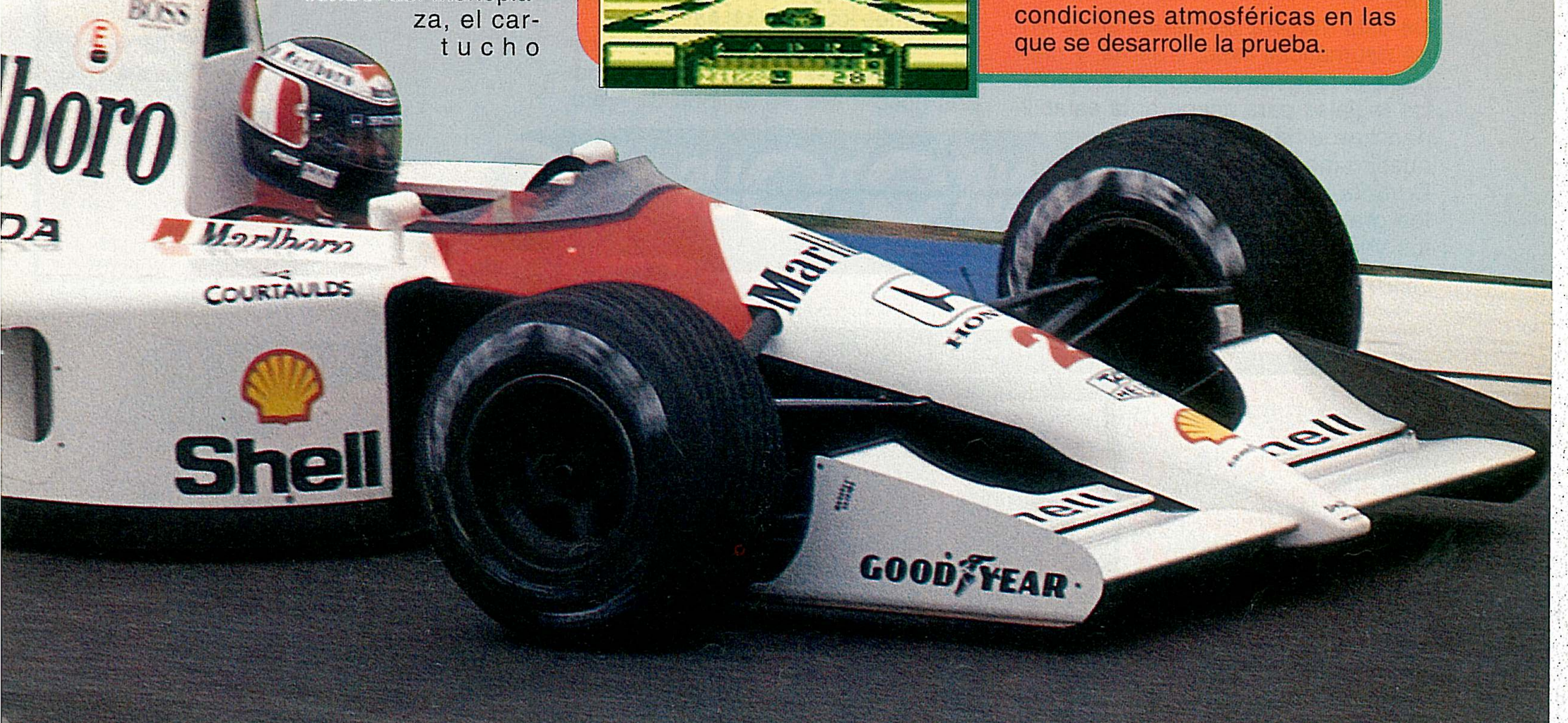
Cambios de rasante: Son modificaciones bruscas de la altura de la calzada que impiden ver los coches que se encuentran delante de nosotros. Son especialmente

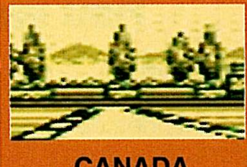


peligrosos cuando tenemos que adelantar a coches con vuelta perdida.

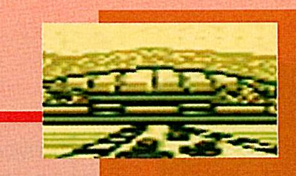
Boxes: Aparecen indicados con una flecha, justo antes de la línea de meta, y sirven para reparar los desperfectos o hacer modificaciones técnicas en función de las condiciones atmosféricas en las que se desarrolle la prueba.







CANADA
Longitud: 4,430 km
Elementos: 1 cambio de rasante
Curvas 90 grados: 3
Curvas 180 grados: 2



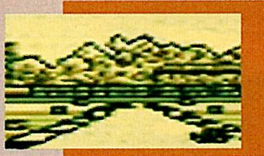
INGLATERRA
Long: 5,228 Km
Elementos: 2 cambios de rasante
Curvas 180 grados: 3
Curvas 360 grados: 4

presenta una serie de indicadores que reflejan la velocidad que está desarrollando nuestro vehículo, las revoluciones del motor y la marcha que tenemos engranada en nuestra caja de cambios.

Entre los detalles más agradecidos del juego está la incorporación de retrovisores laterales en los monoplaza, lo que nos ofrece una información puntual y útil de los perseguidores que llevamos a nuestro *rebufo*.

La pequeña **NIntendo** nos marcará en todo momento el número de vueltas que nos restan para atravesar la meta y el tiempo empleado en cada uno de los giros completos al circuito, lo cual nos será de gran ayuda para saber si nuestro rendimiento aumenta o decrece.

E.E.U.U.
Longitud: 3,720 km
Curvas 90 grados: 7
Curvas 180 grados: 3



MEJICO
Longitud: 4,421 km
Elementos: 1 cambio de rasante
Curvas 90 grados: 5

'Slicks' o rayados

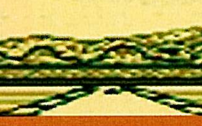
Antes de iniciar una prueba aparece en la pantalla un informe de las condiciones ambientales previstas durante la disputa de la carrera, en función de las cuales hay que adecuar las características del coche en aspectos tan diversos como el chasis, la inclinación de los alerones o el tipo de ruedas.

De esta manera podremos elegir entre neumáticos lisos, o *slicks*, y neumáticos rayados para agua; o ajustar los reglajes para asegurar la estabilidad aerodinámica de nuestro monoplaza.

Durante la disputa de los grandes premios los vehículos sufren inevitablemente desperfectos causados por el desgaste de las ruedas y por los choques con carteles o con otros vehículos.

Si los percances sufridos por el monoplaza son muy importantes, el piloto no puede continuar y se ve obligado a retirarse.

Para solucionar pequeños problemas técnicos los participantes tienen la posibilidad de acceder a los *boxes*, generalmente situados poco antes de la linea de meta,



BRASIL
Longitud: 4,325 km
Elementos: 1 cambio de rasante
Curvas 90 grados: 2
Curvas 180 grados: 2



PORTUGAL
Longitud: 4,350 km
Elementos: 2 cambios de rasante
Curvas 90 grados: 4
Curvas 180 grados: 2

F1 CHALLENGE	
Interés:	90
Diversión:	87
Gráficos:	84
Originalidad:	77
Sonido:	89



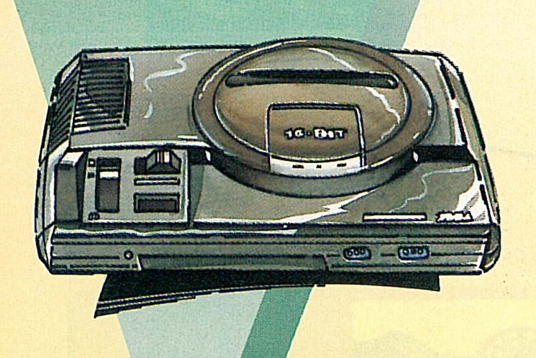


aunque esto suponga la pérdida de unos valiosos segundos.

El sonido de este cartucho permite que el piloto sepa cuándo la marcha del coche es perfecta o cuándo se negocia una curva con excesiva velocidad.

La utilidad de los efectos sonoros se hace aún más importante cuando el piloto opta por conducir un vehículo dotado con cambio manual. En esta circunstancia, un buen oído y el control incesante del cuentarrevoluciones son fundamentales para ser un auténtico as de la Fórmula 1.

JAVIER ITURRIOZ

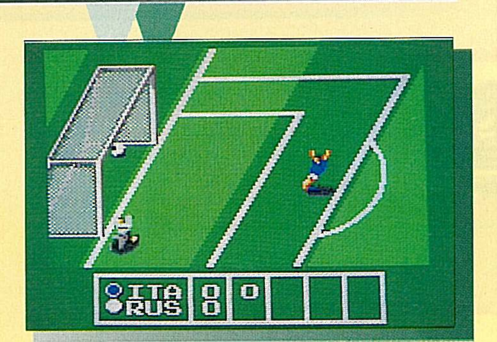


Game Gear: deportivo

WORLD CUP SOCCER

En el área pequeña

Presentar este nuevo cartucho de la Game Gear es bien sencillo, es la versión portátil del World Cup '93 para Master System con una apreciable mejora: ha introducido en el desarrollo del campeonato las siempre atractivas tandas de penaltys.



El cartucho recoge todos los aspectos de su antecesor, entre los que destacaba la velocidad en las acciones de los jugadores, con el aliciente de que permite decidir el desempate de los partidos mediante tandas de lanzamientos desde el punto de penalti. Esta novedad aparece en los partidos de la segunda fase de un mundial consolero en el que 16 selecciones se enfrentan a un solo partido. Los equipos, para llegar a estas eliminatorias, deben conseguir una de las dos primeras plazas en la liga inicial disputada entre cuatro selecciones.

El juego presenta algunas variaciones tácticas respecto a su versión pa-

Para sacar ventaja

Con este código se accede directamente a las semifinales con la selección italiana: HHSQ TNOH FKGW ILBE RHFU KJCO D.

ra *Master System* en cuanto a la disposición del equipo en el campo y a los jugadores utilizados.
En lo relativo a la disputa de los partidos destaca la rapidez del juego, en el nivel de mayor velocidad, y la posibilidad de efectuar remates espectaculares. Como mayor carencia hay que reseñar que se echa de menos la alternativa para controlar al portero manualmente.
Descubrirás en muy poco tiempo que ganar el campeonato del mundo resulta bastante sencillo; mucho más si se utilizan los códigos que permiten continuar la partida sin tener que iniciar de nuevo el torneo. Que cada cual elija si la sencillez de un cartucho es buena o mala compañera de viaje, aunque es de personas poco inteligentes subestimar a cualquier rival.
WORLD CUP SOCCER incorpora la interesantísima posibilidad de jugar partidos a dobles, aunque para ello, evidentemente, sean necesarias dos consolas, dos cartuchos y el cable conector.

JAVIER ITURRIOZ

WORLD CUP SOCCER

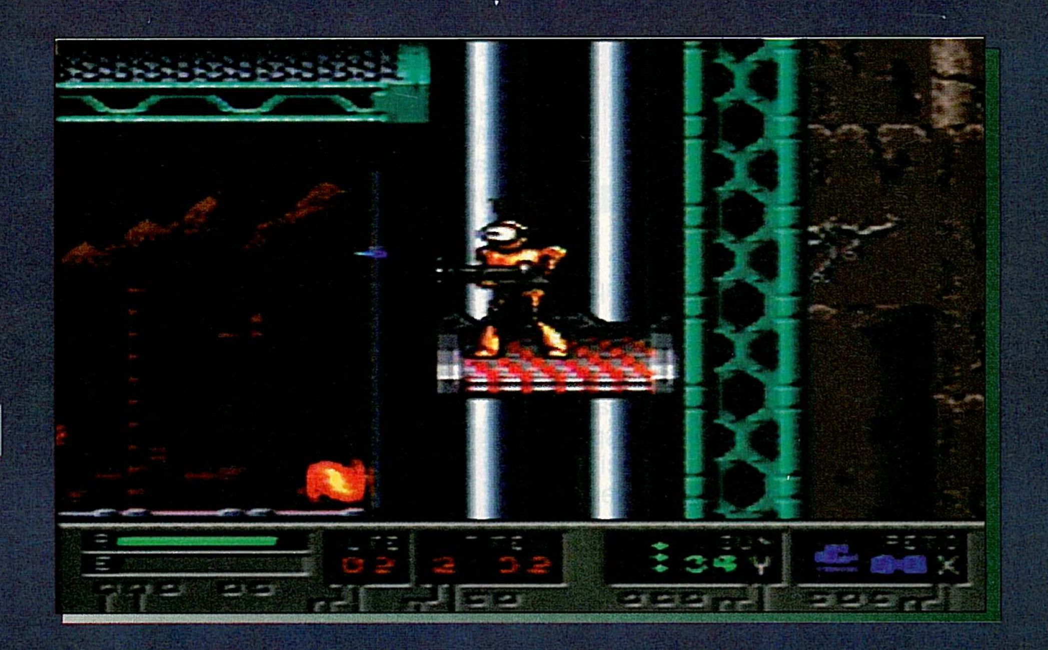
Interés:	90
Diversión:	91
Gráficos:	91
Originalidad:	78

Si usas los códigos que permiten continuar la partida sin tener que iniciar de nuevo el torneo, verás lo fácil que resulta alcanzar la final.





Mega Drive: arcade-lucha



B. O. B.

De la carretera del amor a los peligros del planeta Goth

La últimas tendencias en videojuegos se basan en crear personajes con personalidad propia para poder perpetuar sus aventuras en nuevas entregas. Este es precisamante el caso de Bob, la nueva mascota de Gray Matter para Electronic Arts. Este nuevo antihéroe, después de pegarse un 'castañazo' sideral con su viejo vehículo a reacción cuando iba a buscar a su novia, recala en el planeta Goth, donde los extraños no son muy bien recibidos. La misión de Bob será encontrar en este planeta hostil un vehículo en buenas condiciones para llegar a tiempo a la cita.

ANTE TODO, LAS PRESENTACIONES

Bob llega al planeta Goth tras darse una considerable *galleta* sideral con su antícuado vehículo a reacción. El *tortazo* es descomunal, pero ya se sabe que hay un dicho que afirma que *todos los robots tontos tienen suerte*. Bob sale ileso del aparatoso accidente y el juego comienza.







Dicen que las mayores locuras se hacen por amor y a Bob, el antihéroe de esta historia, le toca corroborarlo, muy a su pesar, en esta ocasión. Al ir a toda velocidad al encuentro de su novia choca contra un asteroide no señalizado en la autovía espacial (el MOPT sigue en su línea, incluso en el futuro) y va a parar al planeta Goth, donde los extraños no son bien recibidos.

La misión de Bob es conseguir un vehículo, escapar de Goth y llegar a tiempo a la cita con su chica.

Para lograr su anhelado medio de transporte, Bob tendrá que atravesar en su fuga otros dos mundos, Anciena y Ultraworld.

Para pasar de un mundo a otro Bob tendrá que utilizar teletransportadores, que producen un efecto espectacular en pantalla, simulando la materialización del protagonista.

En los tres mundos que tendremos que atravesar nos aguardan sorpresas en forma de alienígenas hostiles que tratarán, por todos los medios, de dar al traste con la aventura de nuestro antihéroe.

Las privilegiadas mentes que han ideado este juego pertenecen a la compañía canadiense Gray Matter, hasta ahora desconocida para la mayoría de los usuarios de *Super Nintendo*.



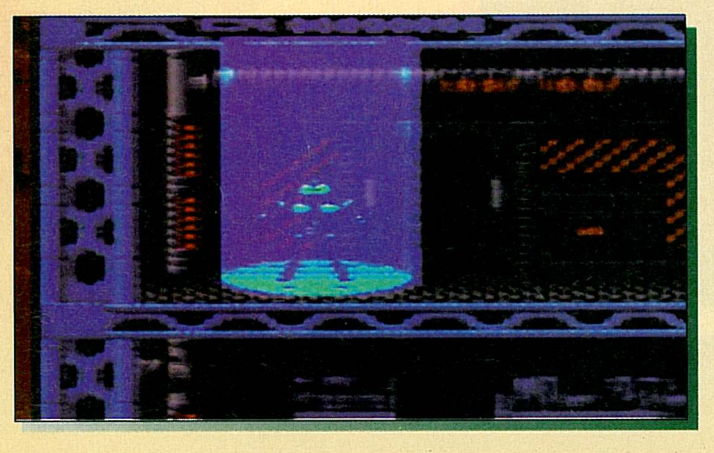
En la realización de este proyecto han intervenido alrededor de 20 personas entre programadores, grafistas, músicos, diseñadores de niveles y probadores del producto. El resultado de la tarea está a la vista. Seguro que no es la última vez que se oye hablar de este grupo de programación asociado intrínsecamente a la compañía **Electronic Arts** a raíz de este juego.

Los movimientos

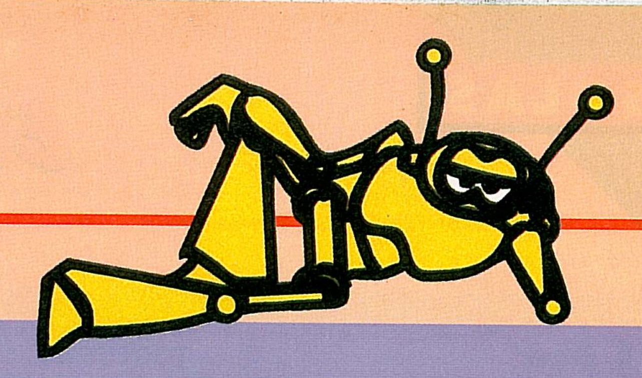
Si en algo destaca **B.O.B.** sobre el resto de los juegos es, sin duda, por la gran cantidad de movimientos y acciones que el personaje tiene a su alcance. El hecho de ser un robot con cierto aspecto cómico le permite realizar cosas que, hasta ahora, sólo podían verse en las películas de dibujos animados.
Esta es quizá la característica más relevante de este cartucho, el gran sentido del humor con el que se trata al personaje en todo momento. Y es que al saltar, al disparar, agacharse o trepar, derrocha dósis de simpatía. Además, por si fuera poco, los efectos sonoros (digitalizados en su mayoría) contribuyen a ambientar cada paso que da nuestro antihéroe.
Más que agacharse, lo que hace Bob es reducirse a la mínima expresión. Pliega sus rodillas, coloca su tronco en un ángulo de 90 grados y agacha las antenas. Es increíble, porque gracias a su nuevo y cómico aspecto puede pasar por los sitios más insospechados.
El super puñetazo es la única arma de Bob que no se desgasta a medida que lo usamos. Cuando los disparos se acaban y el lanzallamas se queda *seco*, el robot con más marcha del planeta Goth saca un puño descomunal de no se sabe dónde y propina golpes que dejan *despanzurrados* a sus enemigos (haced la prueba)
La única forma de atravesar ríos de lava y otros obstáculos que hay en el suelo sin sufrir daño alguno es descolgándose por las cuerdas. En determinadas zonas hay alambres metálicos que recorren transversalmente la pantalla por encima de campos eléctricos, ríos de lava y rayos láser. Bob extiende su brazo y se desliza por los cables con la única ayuda de sus dedos.
Hay montones de ascensores repartidos por todo el juego. Desde ellos el robot puede liquidar a los enemigos disparándoles a la altura de los pies, antes de llegar a su destino. No todo iban a ser inconvenientes.
Por fortuna Bob es un robot resistente a las condiciones de vida más adversas y está acostumbrado a caer desde grandes alturas. Cuando se lance al vacío y caiga, perderá algunas rayas de energía pero conservará la vida.

Valoración global

A estas alturas es difícil que un arcade de plataformas llegue a sorprendernos por sus aspectos y evoluciones técnicas, puesto que el nivel de programación es prácticamente similar en todos los que se dedican a crear videojuegos. Sin embargo, sí que es posible resultar algo más original que el resto, y en este caso, los chicos de **Gray Matter** lo han conseguido a través de su personaje.
Estos programadores canadienses han inaugurado una nueva filosofía de juegos que pretende crear héroes (o antihéroes, como en este caso)



Los desgarbados movimientos que realiza Bob, el héroe de este juego, son una de las características más relevantes del catucho.



ARMAS E ITEMS

En condiciones normales, el amigo Bob cuenta con la única ayuda del súper puñetazo, que sirve para eliminar a la mayoría de sus enemigos, aunque para algunos de ellos necesite más de un golpe. Por fortuna, repartidos a lo largo del mapa, se encuentran ítems u objetos que proporcionan diferentes armas con un poder de destrucción mayor. Estas son algunas de ellas:

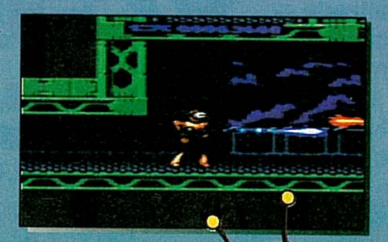
LANZALLAMAS. Sirve para dejar tus enemigos reducidos a la categoría de tostada quemada. Tiene una duración limitada, por lo que es conveniente que lo reserves para ocasiones que sean muy comprometidas.

ONDAS ENERGÉTICAS. Son altamente eficaces para acabar con lo que se mueva.



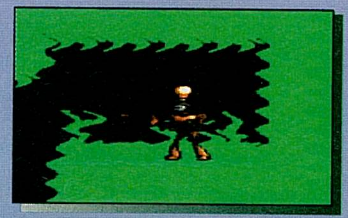
MISIL. El sólo realiza la busqueda del blanco. Es muy útil. Basta que dispares uno de ellos al entrar en una pantalla para que éste se dirija hacia el objetivo más importante de la misma.

CAÑON. Es el arma que Bob lleva inicialmente. Tiene 50 balas en su recámara y con él tienes que eliminar a los enemigos que encuentres a tu paso.



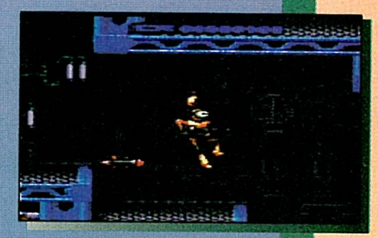
CAÑON DE TRES DISPAROS. Tiene las mismas características que el normal, sólo que su efecto es triplemente mortal. Conserva su munición porque te puede ser muy útil.

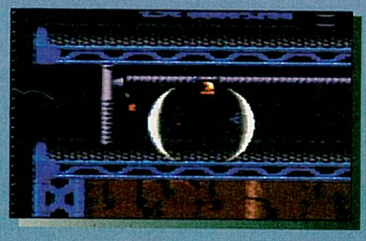
Para cambiar de armas y de artículos teledirigidos hay que ir a la pantalla de inventario pulsando la tecla "start".
También se pueden conserguir otros iconos como llaves inglesas, que sirven para reanimar la potencia de Bob. Los cuadrados rojos con el símbolo "1 up" proporcionan la siempre agradecida vida-extra (desgraciadamente, éstas no se encuentran tan a menudo como cabría desear). Los artículos teledirigidos tienen efectos diversos y son bastante espectaculares.



FLASH FOTOGRAFICO. Paraliza de forma momentánea a tus enemigos. Este artículo evita que Bob pierda demasiada energía al caer desde un punto elevado.

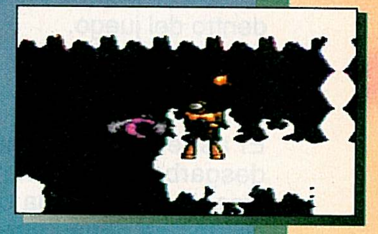
CASCO DE HELICOPTERO. Se coloca en la cabeza de Bob y hace posible que el robot pueda volar sin dificultades, aunque es extremadamente sensible a los choques contra las paredes y los techos.

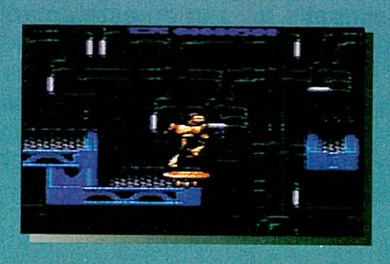




ESCUDO. Con este instrumento podemos para crear un campo de fuerza que proporciona un carácter invulnerable, muy limitado, a nuestro antihéroe.

BOMBA FLOTANTE. Este arma tiene efectos retardados. Cuando la lanzamos tarda un tiempo en explotar, por lo que es el artefacto ideal para cargarnos enemigos sin necesidad de acercarnos hasta sus inmediaciones.



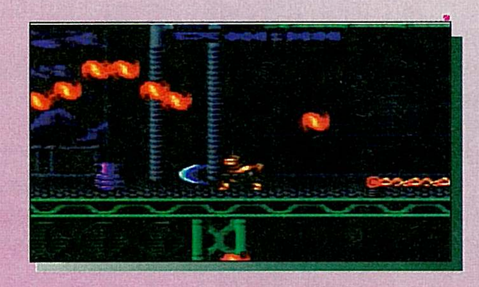


TRAMPOLIN. No es tan efectivo como el casco flotante, pero es una buena ayuda para conseguir que Bob supere los desniveles del juego sin dificultad.

LOS ENEMIGOS

Entre tanto planeta extraño, es lógico que se puedan encontrar a lo largo del juego las criaturas más diversas. En el manual se cuentan hasta 40 enemigos diferentes que se distribuyen entre los tres planetas: Anciena, Ultraworld y Goth. Normalmente, no suelen ser excesivamente complicados de eliminar, lo que sucede es que hay una gran variedad de ellos en cada nivel y, uno a uno, consiguen menguar la energía del pobre Bob que casi no da a basto para acabar con todos ellos.

TORTUGAS
Tienen de lentas lo mismo que de mortales. No las quites la vista de encima.



ESCORPION
No es el del horóscopo pero tampoco es peligroso.



CANGREJOS
Como era de esperar lo más peligroso son sus pinzas a las que hay que quitar de enmedio lo antes que podamos.



LA PLANTA MUTANTE
De su interior aparecen bichos mutantes que van rápidamente al encuentro de BOB. Lo mejor es no darle tiempo a que escupa a los alienígenas.



con personalidad propia y movimientos especiales que les distingan de los demás, para perpetuarlos en forma de nuevos juegos.
En este sentido, el personaje de Bob está perfectamente logrado por sus creadores porque brilla con luz propia dentro del juego.

Un nuevo héroe

El aspecto debilucho, desaliñado, desgarbado y los movimientos, propios de una película cómica futurista, de Bob se ganan nuestra simpatía a los pocos minutos del juego.
Además, el personaje nos sorprenderá, de vez en cuando, con nuevas e increíbles acciones que, además de graciosas se muestran muy prácticas para conseguir escapar del planeta Goth y acudir al encuentro del amor de Bob.

Por lo demás, el juego es correcto. No hay que olvidar que se trata de un arcade de plataformas, aunque eso sí, realizado de una forma magnífica.
Los sonidos y la música le dan al juego ese punto de verosimilitud que todo buen cartucho de videojuegos necesita.
Los amantes de las aventuras y de la acción encontrarán en este arcade de plataformas todo lo que se le puede pedir a este tipo de juegos: calidad, originalidad y sobre todo, mucha adicción.

M. DE LUIS

B.O.B.

Interés:	80
Diversión:	92
Gráficos:	85
Originalidad:	94
Sonido:	89



PREMIAMOS TUS NOTAS

Si estas son tus notas, te obsequiaremos con el máximo descuento

Presenta tu boletín, con las notas de final de curso y a mejor nota media, MAS descuento

curso 92/93

NOTAS FINALES	10
Lenguaje	10
Matemáticas	10
Naturales	10
Geografía e Historia	10
Artes Plásticas	10
Gimnasia	10
Media	10

Hasta 10% Descuento

Oferta válida hasta el 15 de julio

ALACANT Del teatre, 29 Tel. 520 09 92
BARCELONA Av. Mistral, 25-27 Tel. 426 49 81
BERGA Puig-reig, 4-bis Tel. 822 20 71
CACERES G. Pl. de Osma , 3 Tel. 22 89 32
CASTELLDEFELS Avda. 301, 4 Tel. 665 11 84
CORDOBA Cabrera, 5 Tel. 47 13 05
ELCHE Escul. Capuz, 2 Tel. 545 60 74
GIRONA Joan Reglà, 1 Tel. 22 47 29
GRACIA (Barna) Encarnació, 140 Tel. 219 27 10
GRANOLLERS Sta. Elisabet, 17 Tel. 879 00 04
LLEIDA Ll. Companys, 4 Tel. 28 03 82
MADRID Ev.S.Miguel, 2 Tel. 559 43 11
MALAGA Almansa, 14 Tel. 261 52 92
MANRESA A. Guimerà, 11 Tel. 872 10 94
MOSTOLES Villaamil, 62 Tel. 617 53 61
MURCIA Carlos III tel. 24 07 44
PALMA JL.Estelrich,5-A Tel. 72 87 37
PAMPLONA Aoiz, 37 Tel. 15 20 81
SABADELL Tr. l'Esglesia,8 Tel. 727 40 65
SANT ADRIA Bogatell, 79 Tel. 462 08 21
SANTANDER Guevara, 19 Tel. 36 45 22
SEVILLA R. Católicos, 25 Tel. 422 22 97
TENERIFE S. Berthelot, 4 Tel. 29 12 54
USERA (Madrid) M. Usera, 16 Tel. 460 45 16
VALENCIA Gv. Fernando. el Católico, 2 Tel. 394 30 57
MAIL CENTER (Venta Correo) Tel.(91)5597005

Recoge, con tu carnet de socio, la revista: canadian MAGAZINE ¡Ya en tu canadian Center más cercano!



Si ya has pasado por la dura experiencia del cole, por la compra de cualquier videojuego, obtendrás GRATIS, una estupenda camiseta para este verano

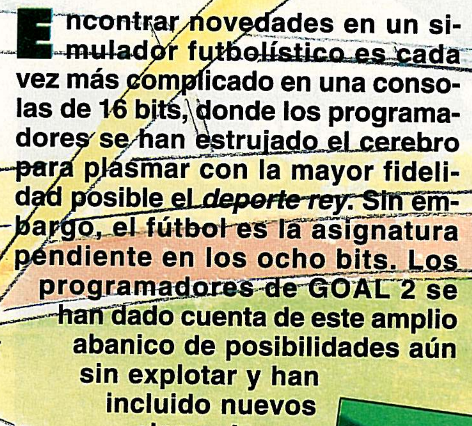
OPENLINE

GOAL 2

Un fútbol de lo más dinámico

NES: deportivo

WORLD CUP SOCCER, HIPER SOCCER o la primera entrega de GOAL son algunos de los cartuchos que recogen el apasionante mundo del fútbol para la NES. Sin embargo, y salvo raras excepciones, los resultados no habían sido todo lo buenos que cabría esperar. Este juego trata de paliar algunos de esos problemas con algunos aspectos técnicos que, hasta el momento , sólo estaban al alcance de las consolas de 16 bits.



Encontrar novedades en un simulador futbolístico es cada vez más complicado en una consolas de 16 bits, donde los programadores se han estrujado el cerebro para plasmar con la mayor fidelidad posible el *deporte rey*. Sin embargo, el fútbol es la asignatura pendiente en los ocho bits. Los programadores de GOAL 2 se han dado cuenta de este amplio abanico de posibilidades aún sin explotar y han incluido nuevos elementos en su producto, lo que le coloca en un escalafón superior al de sus antecedentes.
El juego incluye únicamente selecciones nacionales, cada una de los cuales tiene unas características propias que hacen que la velocidad y control de balón se adecúe a sus condiciones reales.
Los encuentros pueden disputarse contra la máquina, ya sea individualmente o con un compañero, o enfrentarse a un segundo jugador. Al luchar contra la computadora existe la opción de disputar partidos amistosos o participar en una competición oficial. Esta competición se inicia con una liga a una vuelta entre cuatro equipos que se disputan el pase directo a la fase final de la competición.
Las 16 selecciones clasificadas en la fase preliminar del campeonato luchan por llegar a la final en eliminatorias a un único partido en las que, en caso de empate, los vencedores se determinarán mediante lanzamientos desde el punto de penalti.



Variedad de acciones

El balón puede golpearse con una trayectoria rasa o elevada. En ambos casos tanto la potencia como el efecto son controlables, lo que permite gran variedad de pases y lanzamientos a puerta desde los lugares más insospechados. Además, incorpora espectaculares remates, tanto *a botepronto* como de volea, que ofrecen al juego una nota más de espectacularidad.
Si quieres sacar una pequeña ventaja a tus contrarios, en el momento de chutar raso a puerta conviene dejar apretado el botón el máximo tiempo posible para dar potencia al disparo y evitar que el guardameta atrape el balón. Así aprovechamos el rechace para rematar de nuevo.
El juego se sigue desde un plano que muestra una vista parcial del campo, pero cuando el esférico se eleva ofrece una perspectiva de todo el terreno de juego que permite situar a los jugadores en función de la trayectoria del balón.
Existe la posibilidad de utilizar el fuera de juego y las faltas. La inclusión del portero controlado manualmente.confiere un nuevo aliciente al juego, especialmente en los partidos entre dos jugadores.
Aunque el cartucho mejoraría con la inclusión de un esquema en el que se muestre la situación de los jugadores, el resultado final del juego constituye un nuevo paso en la mejora de los simuladores futbolísticos para los ocho bits.

JAVIER ITURRIOZ

GOAL 2

Interés:	93
Diversión:	96
Gráficos:	89
Originalidad:	86
Sonido:	88



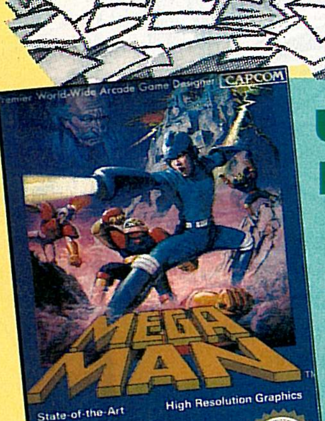
Tú me cuentas

Mario, portador de un Súper Joy

¡Hola colegas de Súper Juegos!
Soy un seguidor de la ***Nintendo****, por eso os mando este truco para el juego* ***SUPER MARIO BROS 3****:*

■ *Para conseguir 28 ítems, completa el mundo 3–4 y utiliza el martillo para romper la piedra que bloquea el camino al barco. Navega hacia las islas para recoger los ítems y mátate. Vuelve a entrar en el mundo 3–4 y repite el proceso para conseguir los ítems de nuevo.*

Alejandro Bellido (Barcelona)



Un poco de todo para Nintendo

Hola amigos:
Aquí os mando algunos supertrucos para que los probéis en vuestros juegos. Sirven para la consola de ocho bits de ***Nintendo.***

■ ***DREAW MASTER****: pulsa arriba, "select", "izquierda", "derecha", "A", "A", "B" y finalmente aprieta el botón "A" ocho veces seguidas. Así podrás empezar en el octavo nivel.*

■ ***MEGA MAN****: utiliza esta clave para poder pasar a las últimas pantallas.*
Azules: A1, A3, B2, B5, D3, F4
Rojos: E1, A6

■ ***TETRIS****: cuando estés en la pantalla de selección, pulsa el botón "A" y "Start" a la vez, y empezarás diez niveles más arriba.*

■ ***BAD DUDES****: Para conseguir 64 vidas, pulsa dos veces "B", "A", "abajo", "arriba", "abajo" y "arriba". Para terminar, aprieta "Start".*

David Alonso Fernández (Asturias)

Echamos en falta trucos nuevos. Sin embargo, la constancia de David merece el walkman que SUPER JOY regala cada mes.

Lluvia de piezas puzzlerianas

¡Hola amigos de las consolas!
Os voy a dar un truco para el ***TETRIS 2*** *de* ***SNES.***

■ *Cuando aparece la pantalla de presentación con el nombre del juego, hay que darle ocho o nueve veces al botón "Start", así podrás pasar a una pantalla desconocida.*

Roberto Sanz Camacho (Madrid)

Ocho divertidos bits

¡Hola amigos de Súper Juegos!
Aquí os mando unos trucos para la ***Master System 2:***

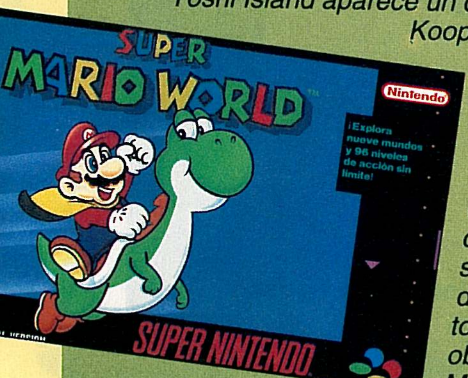
■ *En el* ***AFTER BURNER****, cuando aparezca en pantalla "Game Over", mantén pulsado el botón direccional hacia arriba y dale a los botones 1 y 2 al mismo tiempo, pulsas hacia arriba el botón direccional y luego hacia abajo. Parece complicado, pero es cuestión de práctica.*

Francisco García Morales (Murcia)

Un superexperto en consolas

Si tenéis la consola **Supernintendo**, os mando desde aquí unos trucos:

- **SUPER MARIO WORLD**: al comenzar la fase Yoshi Island aparece un caparazón de Koopa. Cógelo, y si avanzas un poco más, verás una fila de koopas; lanza el caparazón contra esa fila y si consigues destruir todas las tortugas, obtendrás un Mario (o Luigi) extra.



Y ahora, para no causar más molestias a esta fantástica revista, os dejo. Si queréis saber más trucos, llamadme al teléfono (981) 733537. Preguntad por Juan o escribidme a esta dirección:

Juan José Velo Facal
Coristanco–Sorrivas (La Coruña)

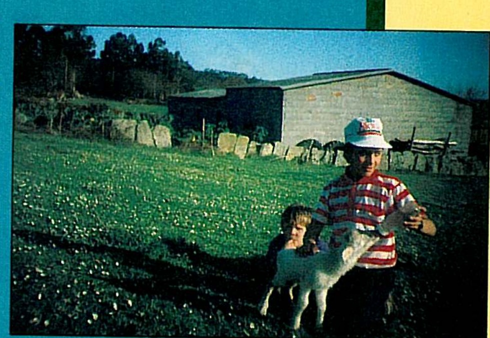
Dos trucos desde tierras gallegas

Hola Mix, me llamo Pablo y vivo en un pueblo donde casi todos los chicos tienen la consola **Master System** o la **Nintendo**.

Aquí os mando un truco para **ALEX KIDD** de **Master System**: al derrotar al esbirro del malvado Jaken el Grande, pasas a la zona de los dos pulpos. Puedes matar al primero si le das en la unión del tentáculo haciendo uso de los polvos que te hacen inmune. Luego te metes por el cofre que tenía debajo y encontrarás monedas y una vida.

Además, aquí tenéis otro truco para el **MEGAMAN 2** de **NES**: teclead el password A2, B1, B3, B5, C2, D1, D1, D2, D4, E4 y ya veréis.

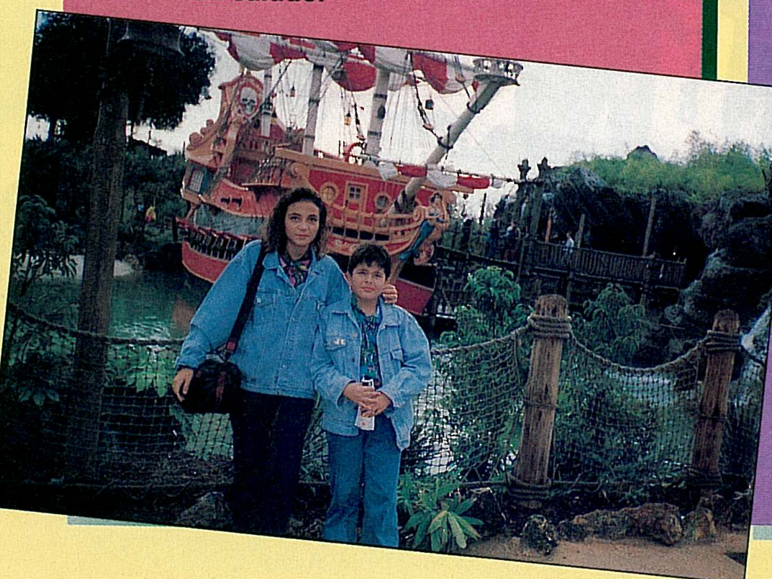
Os mando una foto para que veáis lo bien que me lo paso en mipueblo cuando no estoy jugando a los videojuegos. Un saludo.



Pablo Baldonedo González (Pontevedra)

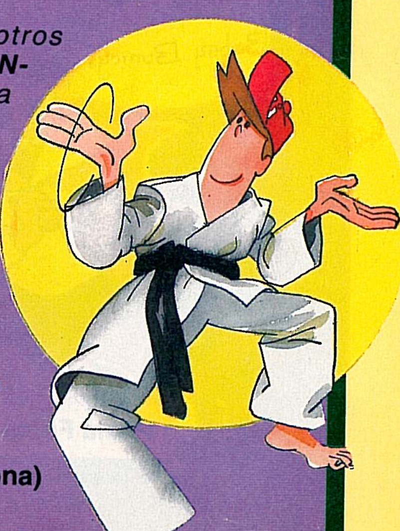
Sueños que se convierten en realidad

David Chinchilla pudo viajar a Eurodisney gracias a nuestra revista.
Desde Francia nos envía una foto en la que aparece junto a su hemana ante el barco del capitán Garfio.
Esperamos que os lo hayáis pasado estupendamente.
Un saludo.



Ayuda a los más pequeños

¡Hola amigos!
Me llamo Saúl y os envío un password para el juego **SHINOBI 2** de la **Game Gear**: FF068
Con esta pequeña ayuda entrarás en la pantalla de la base enemiga. Además, en esta primera pantalla de la base enemiga, las gotas de ácido se pueden destruir con el ninja verde.
También os diré estos otros passwords para el **WONDERBOY 3** de la misma portátil. Ahí van:
Lagarto:
2CKF7HL8GOPH2L
León:
KXGWPT4FE6JA6C
Piraña:
CL5M5543BA731
Halcón:
9JC7YHTXL5EHVL
Ratón: 6CVFPKL8VDFA7O
Espero que os vayan bien



Saúl Gascón (Barcelona)



Julia Sapiña Sanchís

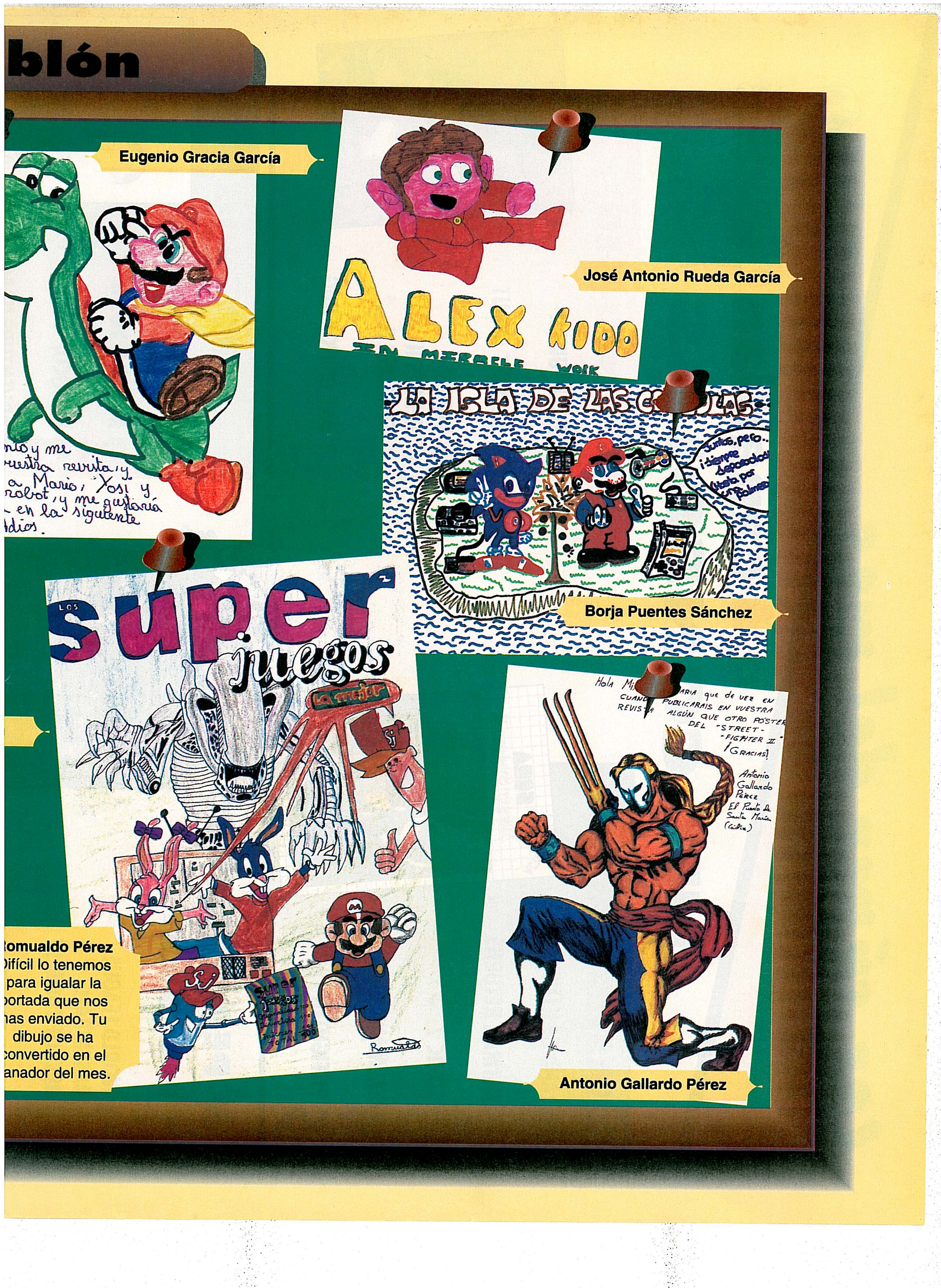
Juan José Mesa Rguez.

Iván Plaza

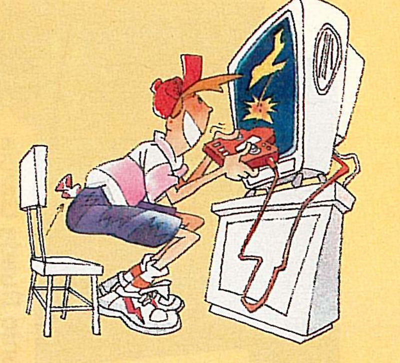
Jose José Santo

Paola Fernández Minguijón

Francisco Meis Durán


blón
Eugenio Gracia García
José Antonio Rueda García
ALEX KIDD
Borja Puentes Sánchez
LOS
super
juegos
Romualdo Pérez
Difícil lo tenemos para igualar la portada que nos has enviado. Tu dibujo se ha convertido en el ganador del mes.
Antonio Gallardo Pérez

Los súper del mes



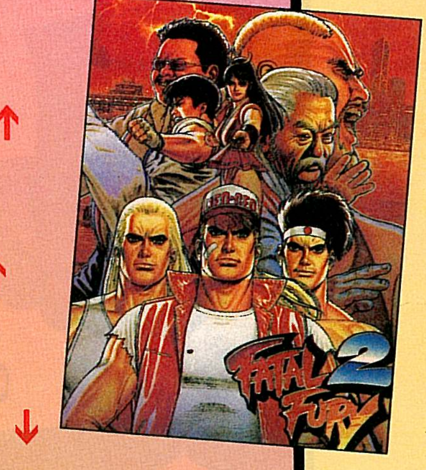
canadian HIT CONSOLAS

MASTER SYSTEM

1 LAND OF ILLUSION ↑
2 BATMAN RETURNS ↑
3 SONIC 2 ↓
4 TAZMANIA ↓
5 PITFIGHTER ↓

NEO-GEO

1 FATAL FURY II ↑
2 3 COUNT ABOUT ↑
3 WORLD HEROES II ↑
4 SENGOKU II ↑
5 ART OF FIGHTING ↓



SUPER NINTENDO

1 SUPER STAR WARS =
2 WORLD LEAGUE BASKETBALL ↑
3 BEST OF THE BEST ↑
4 SUPER PARODIUS ↑

NINTENDO

1 SUPER MARIO BROS. 3 ↑
2 MARIO & YOSHI ↑
3 ROBOCOP 3 ↑
4 ADVENTURE ISLAND

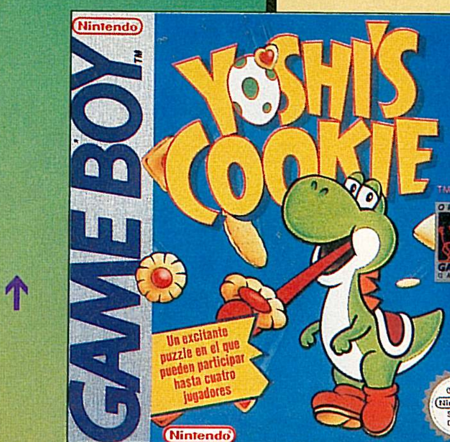
4
5 PILOT WINGS ↑





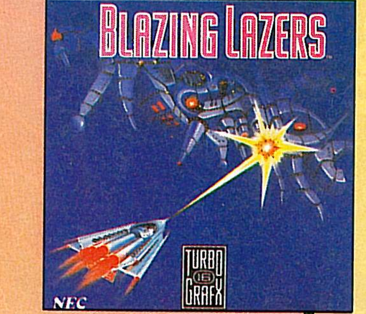
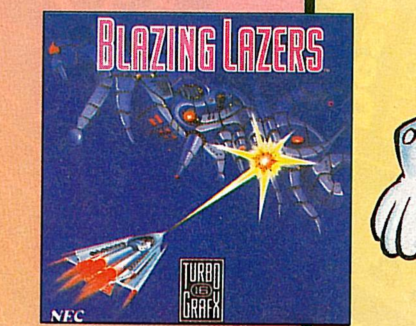

GAME BOY

1 SUPER MARIO LAND 2 =
2 YOSHI'S COOKIE ↑
3 TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME ↑
4 TOP GUN ↑
5 PRINCE VALIANT ↑



TURBOGRAFX

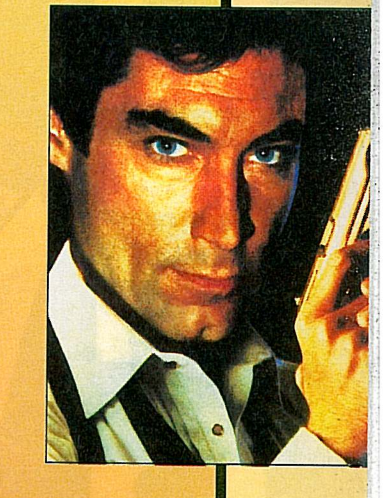
1 PC KID 2 =
2 WORLD COURT TENNIS ↑
3 DRAGON SPIRIT ↑
4 BLAZING LAZERS ↑
5 CRATER MAZE ↑

4 CLASSIC ↑
5 DARKMAN ↑

MEGA DRIVE

1 TORTUGAS NINJA ↑
2 JAMES BOND ↑
3 TINY TOONS ↑
4 STREETS OF RAGE II ↓
5 MICKEY & DONALD ↓



GAME GEAR

1 CHAKAN ↑
2 ARIEL, THE LITLLE MERMAID ↑
3 TERMINATOR ↑
4 SUPER SPACE INVADERS ↓
5 STREETS OF RAGE ↓




Suscríbet
saldrás "
CONOCER
LA VIDA Y EL UNIVERSO
Núm. 120 • ENERO 1993 • 325 ptas.
Por qué nada es previsible
CÓMO EL AZAR CAMBIA NUESTRAS VIDAS
PSICOLOGÍA
Viaje al mundo de las pesadillas
AERONÁUTICA
Descubrimos el último OVNI ruso
ESPACIO
La NASA de Clinton vuelve a la Luna
POWER
OFF ON
CONTROL PAD
SEGA
1 START
2
SUSCRIPCIONES
TEL. (91) 431-38-33
Promoción valida dentro del territorio español para las 1.000 primeras suscripciones



Suscríbete a Conocer por 3 años y además de recibir en tu casa todo lo que quieres saber sobre, ciencia, investigación, astronomía.... Saldrás ganando, porque conseguirás esta magnífica consola de videojuegos.

SEGA
MASTER SYSTEM II
POWER BASE

YA SABES, AL SUSCRIBIRTE A CONOCER SALDRAS JUGANDO

No esperes más, suscríbete hoy a CONOCER por 3 años (36 números) por 15.700 pesetas (gastos de envío incluidos) y conseguirás esta consola de videojuegos.
Si lo prefieres suscríbete a CONOCER por 1 año (12 números) y benefíciate de un 20% de descuento en tu suscripción pagando sólo 3.360. pesetas.

Envíenos el cupón o llame al teléfono (91) 4.31.38.33. Utilice también este teléfono para pedidos de números atrasados y tapas.
Suscripciones para el extranjero: Europa y Norte de Africa 7.900 pts. América, Asia y Africa 9.900 pts.

D..**teléfono**........................
Domicilio...**Código Postal**........................
Población...**Provincia**........................
Marque con una X **20 % Descuento** ☐ **Regalo** ☐
FORMA DE PAGO **Firma:**
☐ **Cheque/Talón a nombre de Ediciones Mensuales, S.A.**
☐ **Giro postal núm.**..........................**de fecha**..............................
☐ **VISA: Tarjeta nº** └┴┴┘ └┴┴┘ └┴┴┘ └┴┴┘
☐ **AMERICAN EXPRESS: Tarjeta nº** └┴┴┘ └┴┴┴┴┘ └┴┴┴┘
Fecha de caducidad de la tarjeta..............................
Nombre del titular, si es distinto..............................

Enviar este cupón a:
EDICIONES MENSUALES
REVISTA CONOCER -
Departamento de Suscripciones
O'Donnell 12, planta baja.
28009 MADRID



Consejos y trucos



DOUBLE DRAGON II
NES

Entra en la opción de dos jugadores en el modo B y, aunque te parezca una solución tan extraña como cruel, cada vez que mates a tu compañero recibirás una vida extra.

JAMES POND II. CODENAME ROBOCOD
MEGA DRIVE

Para ser invencible, nada más comenzar el juego vete directamente a la parte superior izquierda del castillo que está cerca de donde empiezas. Descubrirás que hay varios objetos. Cógelos de la siguiente manera: pastel, martillo, globo terráqueo, manzana y grifo.
Si lo haces exactamente en ese orden, tus enemigos no podrán matarte durante diez minutos.

MISION IMPOSIBLE
NES

Aquí están unos cuantos passwords para que puedas comenzar el juego en una fase más avanzada y puedas emular a la perfección las aventuras de la famosa serie de televisión:

KMVW (LEVEL 3)
XDGJ (LEVEL 4)
TVJL (LEVEL 5)
QBYZ (LEVEL 6)

SOLOMON'S CLUB
GAME BOY

Si utillizas los siguientes passwords calentitos para este juego super adictivo conseguirás superar todas las fases:

OKJVJJJJ (FASE 1–5)
RDKJVJJJ (FASE 2–5)
KDDJJJ (FASE 2–10)
JDDKJ3KJBJ (FASE 3–5)
JDDKJAKJB (FASE 4–1)

GUERRILLA WAR
NES

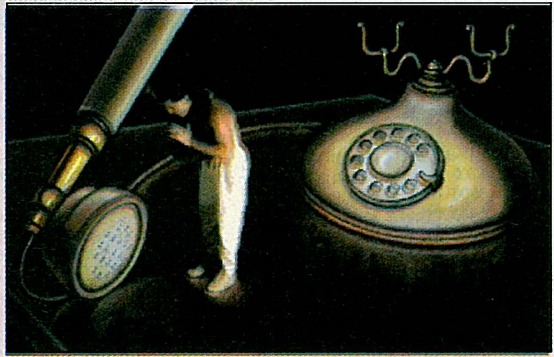
Si deseas seleccionar el nivel de dificultad de de este fabuloso juego guerrillero, pulsa los botones "A" y "B" en la pantalla de título.



Les Manley: lost in L.A.

Si lleváis algún tiempo en esto del PC, recordaréis a un individuo al más puro estilo Larry, más agraciado físicamente y llamado Les Manley, que visitó nuestros ordenadores cuando solo soportaban CGA. Pero los tiempos cambian, con la consiguiente evolución de los videojuegos, y **Accolade** nos presenta esta nueva aventura gráfica con la sana intención de revivir el carisma del personaje, sepultado entre toneladas y toneladas de grandes juegos de **Lucas Arts** y **Sierra**.

Nuestro personaje, un experto en las bellas lides de los amoríos, tendrá que resolver un gran misterio, la desaparición varias estrellas de Hollywood.

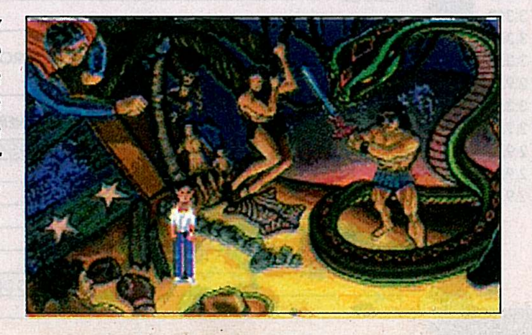


En la imagen, un amigo de Les Manley le telefonea para advertirle de que su novia 'la Fonda', ha sido secuestrada por una banda de villanos.

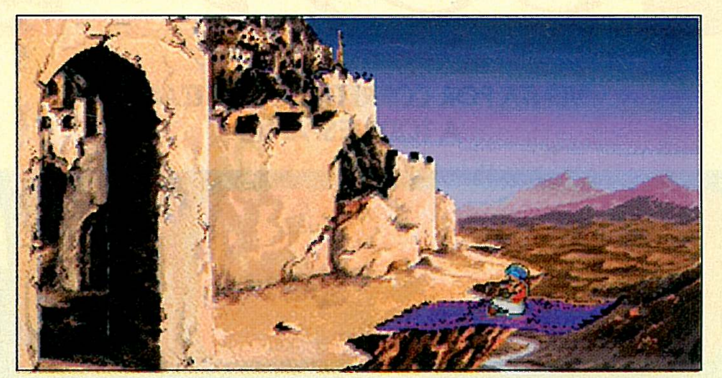
Prepárate para surcar las más famosos parajes de Los Angeles: Hollywood Boulevard, Sunset & Vine, los estudios Paramounds, en busca de las pistas necesarias para resolver el misterio.

Accolade ha realizado una gran tarea, retomando el preciso estilo **Sierra** pero añadiendo bellas digitalizaciones que crearán escuela. Como detalle final, los productores del juego han utilizado 22 actores reales y tres músicos para ambientar el programa.

GENERO:	Avent. gráfica (PC)
INTERES:	93
GRAFICOS:	94
SONIDO:	94
ORIGINALIDAD:	85



Les Manley tendrá que acudir a los estudios Paramounds para recabar pistas.



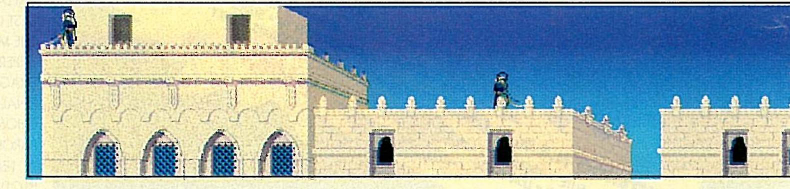
Prince of Persia 2

El programador Jordan Mechner creó hace un par de años un juego que se convirtió instantáneamente en una leyenda del mundo del videojuego. Su nombre: Prince of Persia. Las cualidades del programa se basaban en excelentes animaciones, un espectacular mapeado y una ambientación lograda.

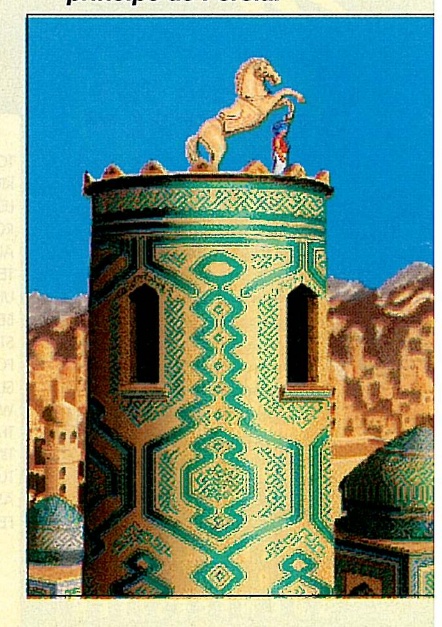
Después de un largo período de silencio, aparece la segunda parte del mito, bajo el poco original nombre de **PRINCE OF PERSIA 2** pero con un sugerente subtítulo, "the shadow and the flame".

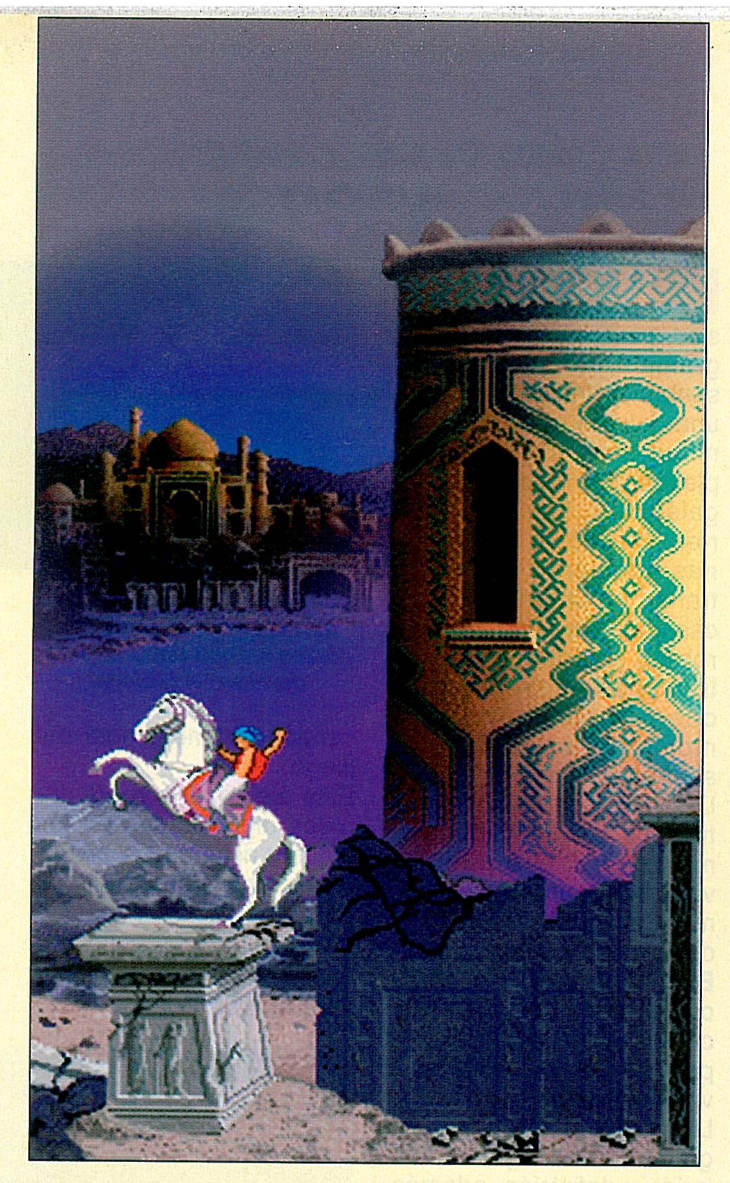
Esta nueva aventura comienza justo donde concluyó la primera parte: con la boda de nuestro príncipe con la bella y misteriosa Persia, tras la muerte del malvado visir Jaffar. Pero, desgraciadamente, 11 días después de la boda, el cruel tirano musulmán resucita pletórico de fuerzas y dispuesto a sembrar de magia negra el pacífico reino.

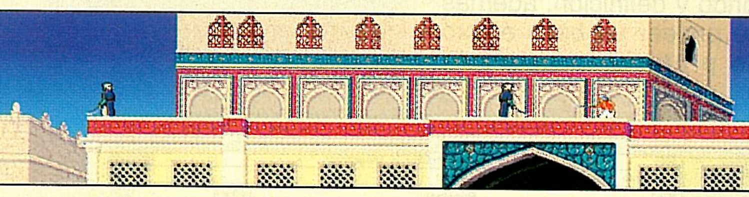
Jaffar solo tiene en mente una palabra: venganza y, con tal de conseguir el trono, está dispuesto a todo. Tras una fiera lucha con el príncipe, el visir lanza un poderoso hechizo que



El visir Jaffar, tras resucitar, intentará arrebatar el trono al príncipe de Persia.



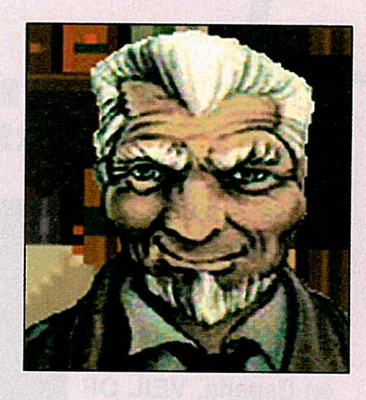




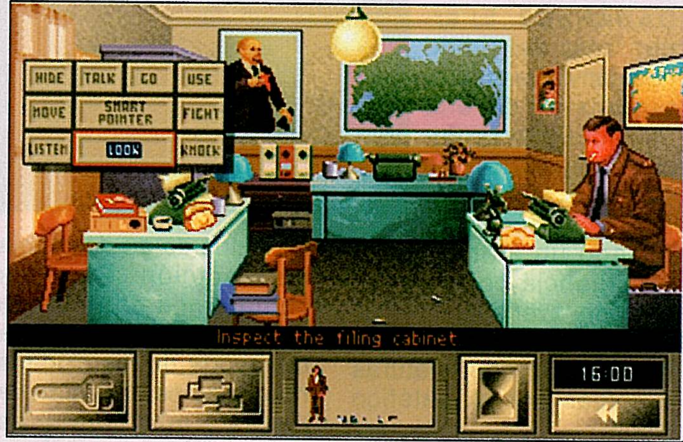
convierte las ropas de nuestro héroe en harapos. Tras llamar a los guardianes de palacio, éstos expulsan al verdadero monarca, confundidos por su miserable apariencia.
Y aquí es donde entramos nosotros en acción, ayudando al príncipe de Persia a escapar de tan desagradable situación.
La realización técnica del juego ha logrado a la primera entrega, ofreciéndonos un estilizado personaje, tan ágil y bien animado como siempre y que incluye como novedad la posibilidad de arrastrarse. La introducción ha sido realizada con voces digitalizadas, animaciones entre fases, realistas efectos sonoros y una dulce melodía oriental que nos acompañará en esta aventura. Todas estas cualidades y la dificultad que siempre ha rodeado a este clásico, le convierten en un plato apetecible para todo tipo de usuarios.

GENERO: Aventura. (PC)	
INTERES:	91
GRAFICOS:	93
SONIDO:	89
ORIGINALIDAD:	85

K.G.B.



La acción se desarrolla en agosto del 91, días antes del golpe de estado que supuso la caída de Gorbachov.
La URSS se desmembra y comienza una trama cuyo



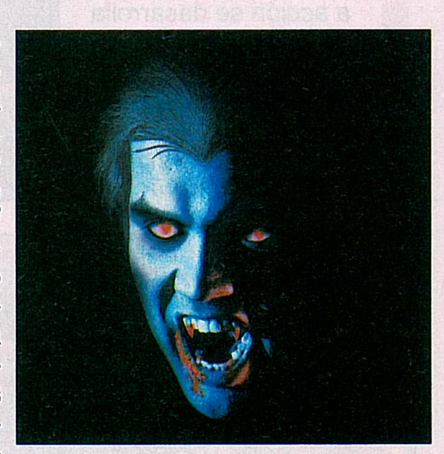
protagonista será el agente del KGB, Maxim Ruskov.
Obsesionado por la muerte de sus padres a manos de un grupo de resistencia afgano, su monótona existencia en Siberia se verá alterada por el asesinato del detective privado Golitsin.
El caso conducirá a Ruskov a los bajos fondos de Moscú en busca de respuestas. Las pesquisas conducirán a Rukov hasta Leningrado, donde comenzarán a encajar las piezas. La solución definitiva dependerá de vuestras dotes para la investigación.
Las melodías que envuelven este programa os trasladará a una película propia del más tradicional género negro.

GENERO: Avent. gráfica (PC)	
INTERES:	90
GRAFICOS:	84
SONIDO:	81
ORIGINALIDAD:	86



VEIL OF DARKNESS

La nueva creación de la compañía **S.S.I.** es una terrorífica aventura basada en la película, sin estrenar aún en España, **VEIL OF DARKNESS**. El argumento del juego nos convierte en protagonistas de una escalofriante profecía arraigada en los Cárpatos, donde casualmente hemos realizado un aterrizaje de emergencia con nuestra avioneta averiada.



La región ha sido invadida por todo tipo de criaturas dirigidas por el maléfico Karin.

Nuestra misión es librar a un olvidado pueblo de los Cárpatos de su desgraciada madición. Para ello contaremos con nuestra inteligencia y la inestimable ayuda de los ciudadanos, que nos ofrecerán valiosas informaciones. Cada vez que concluyamos una misión con éxito, un nuevo verso se sumará a la profecía, hasta dotarla de total significado cuando concluyamos la aventura.

El juego presenta la popular perspectiva isométrica y cuenta con unos gráficos realmente bonitos.

GENERO: Avent. -rol (PC)	
INTERES:	84
GRAFICOS:	86
SONIDO:	82
ORIGINALIDAD:	85

BATTLE CHESS 4000

El ajedrez es un juego clásico, pero este programa que te presentamos introduce una nota de modernidad al vestir las piezas con ropajes galácticos. Las torres, caballos o reinas adquieren extrañas y humorísticas imágenes en forma de robots gigantescos o extraños alienígenas, aunque respetando en todo momento las reglas del ajedrez clásico.

Las piezas no sólo registran los movimientos normales sino que pugnan violentamente con movimientos autónomos para destrozar a los contrarios.

BATTLE CHESS 4000 contiene las opciones típicas de estos programas y permite establecer los niveles del juego.

Los gráficos de este programa destacan por su colorido y definición, además de poseer un bello efecto de profundidad para la versión tridimensional del juego.



Además de los movimientos típicos, las piezas luchan entre sí para dominar el tablero.

Este ajedrez incorpora sonidos digitalizados en los gritos y risas de los personajes, una bonita melodía de presentación y efectos diversos para proporcionar un marco adecuado a este ajedrez ingenioso.

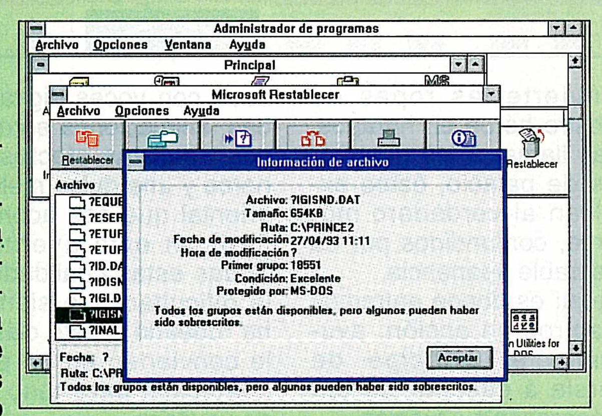
GENERO: Reflexión (PC)	
INTERES:	75
GRAFICOS:	86
SONIDO:	76
ORIGINALIDAD:	73

MS DOS 6.0: Microsoft da el 'do' de pecho

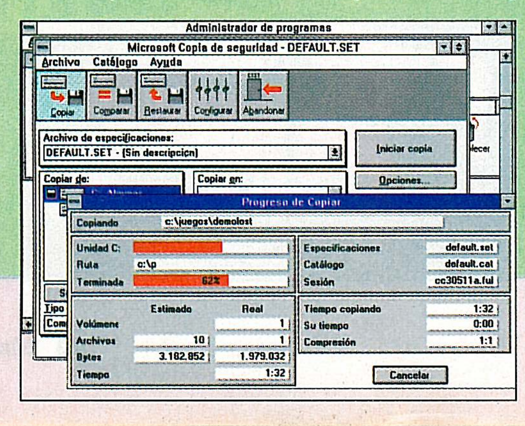
Microsoft ha lanzado una nueva versión del sistema operativo MS-DOS que incorpora importantes ventajas con respecto a la anterior. La más relevante de todas es, sin duda, el Compresor Double Space, integrado en el Sistema Operativo, sin que el usuario apenas advierta su presencia.

Con él, prácticamente se duplica la capacidad del disco duro del ordenador.

Los aspectos relacionados con la memoria también han sido mejorados con el nuevo administrador de memoria MemMaker. También se incorporan sistemas mejorados de backup para hacer copias de seguridad de la información, así como el siempre útil comando UNDELETE para recuperar la información borrada de forma accidental.

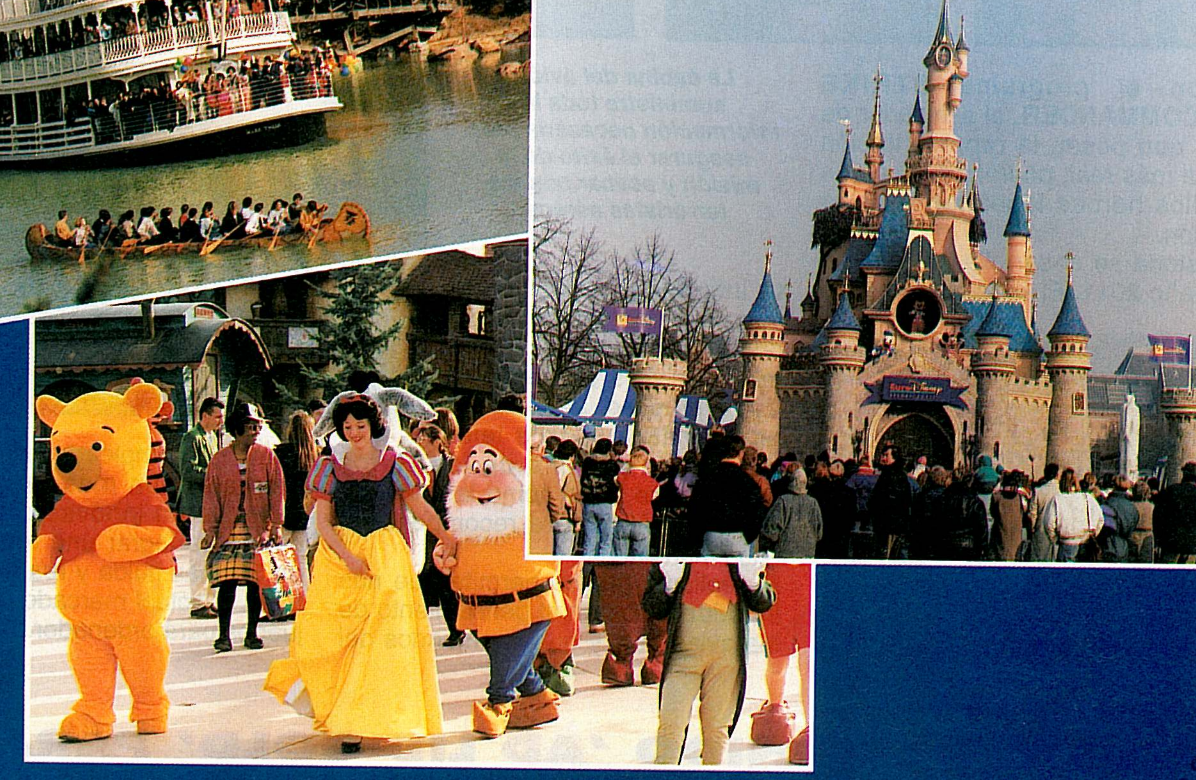


El desfragmentador de ficheros optimiza el uso del disco duro. También se han incorporado nuevos comandos como DELTREE, que sirve para borrar directorios completos. Parece mentira que un comando tan útil sólo haya sido implementado en la versión 6.0 del MS-DOS a pesar de tener tantos años. Más vale tarde que nunca y bienvenida sea la nueva versión del MS-DOS.





te llevan a Eurodisney



Consigue un viaje a Eurodisney para 2 personas durante un fin de semana.

El premio incluye:

- viaje y alojamiento
- traslados
- pasaporte Eurodisney resort durante toda la estancia
- seguro
- regalo Mundicolor

• El nombre del ganador del sorteo se publicará en la revista del mes de agosto
• El hecho de participar en este sorteo implica la aceptación de sus bases
• No se ademitirán fotocopias del cupón • Se tendrá en cuenta fecha matasellos

Recorta y envía este cupón a : Ediciones Mensuales. Revista Super Juegos
C/ O'Donnell, 13 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre "sorteo Eurodisney"

Nombre............................ Apellidos............................
Dirección............................
Población............................ Provincia............................
C.Postal............................ Teléfono............................
Fecha de Nacimiento............................
Modelo de consola u ordenador que posees............................

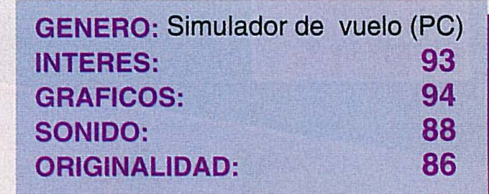
De entre todas las cartas recibidas, antes del 30 de junio de
se realizará un sorteo ante notario
del que saldrá el afortunado ganador.

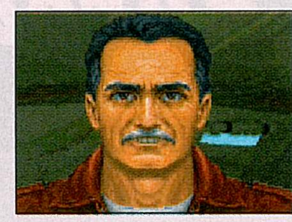
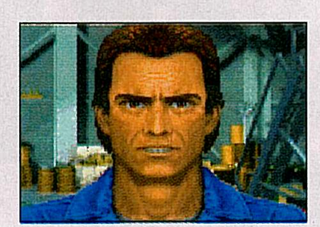


Strike Commander






GENERO: Simulador de vuelo (PC)
INTERES: 93
GRAFICOS: 94
SONIDO: 88
ORIGINALIDAD: 86

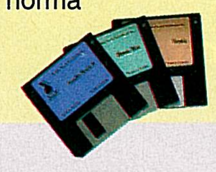
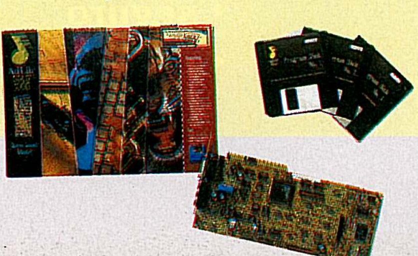
Con el programa **STRIKE COMMANDER**, el simulador de vuelo que posee la representación gráfica más real, podremos emular a aquellos héroes legendarios de la aviación.
La historia se desarrolla en Turquía en el año 2011. El espacio aéreo está infectado de terroristas que no dudan en destruir todos aquellos objetivos militares y civiles que encuentran a su paso. La situación es dramática y, ante tales abusos, la patrulla de los *Gatos Salvajes*, se erige como la única alternativa válida para recomponer el caos mundial.
El realismo gráfico permite que nos introduzcamos en el pensamiento de los aviadores, y que los mandos del avión, se muevan con nuestras manos piloten los aparatos. La cabina del avión suministra la información necesaria para asegurar el éxito de esta misión. Todo depende de una amplia dosis de habilidad.
En **STRIKE COMMANDER** los creadores han empleado las técnicas de programación más vanguardistas, basadas en innovaciones de sombras para lograr una representación de 3D más fluida y realista que existe en el actual mercado de los videojuegos para ordenador.

La cabina del avión suministra toda la información necesaria para asegurar el éxito de la misión y acabar con los terroristas aéreos.



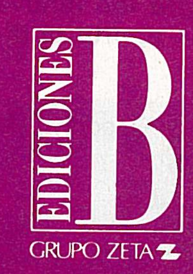
TARJETA DE SONIDO 'AD LIB GOLD' PARA PC

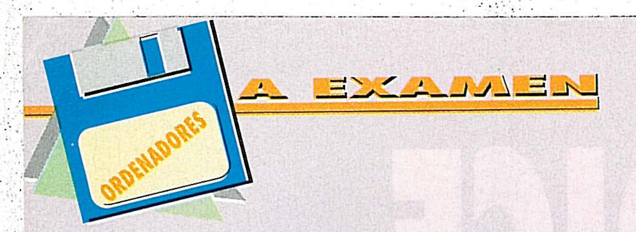
Una de las tarjetas de sonido más extendidas en el mundo del PC ha evolucionado para ofrecer unas prestaciones realmente sorprendentes. La grabación y reproducción de sonido digitalizado, las conexiones MIDI y la posibilidad de incorporar módulos de ampliación, son algunas de las características innovadoras que recoge la nueva versión de la tarjeta Ad Lib. El tiempo pasa y lo que ayer era una revolución hoy ha sido superada. Por ello, todas las mejoras que se incorporan en la nueva versión de la popular tarjeta de sonido son consecuencia de la evoción del mundo de los PC y las nuevas exigencias de los usuarios.
En este sentido, los canales de digitalización son imprescindibles para dar un mayor realismo a los programas y es un hecho que todos los juegos con cierta relevancia incorporan sonidos digitalizados.
La parte profesional tampoco ha sido descuidada y la tarjeta ofrece la posibiildad de editar digitalmente todos los sonidos creados, grabados y almacenados en el disco duro.
La posibilidad de la conexión MIDI deja abierto un gran camino hacia la comunicación con teclados, guitarras, percusiones y toda la gama de instrumentos musicales que incorporan este interface norma estándar en el mundo de la música.
La documentación que acompaña a este periférico ha sido cuidada al máximo, como viene siendo costumbre en todos los productos de la serie Ad Lib. Las prestaciones y la relación calidad-precio hacen de este producto una inversión más que interesante para todos los poseedores de un PC.

LO QUE DICE EL NUEVO "CATE" VA A MISA

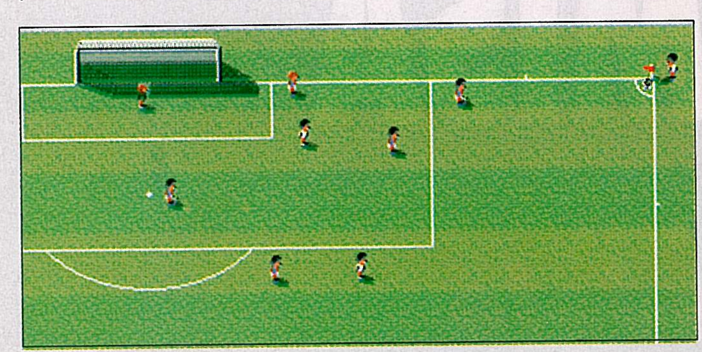






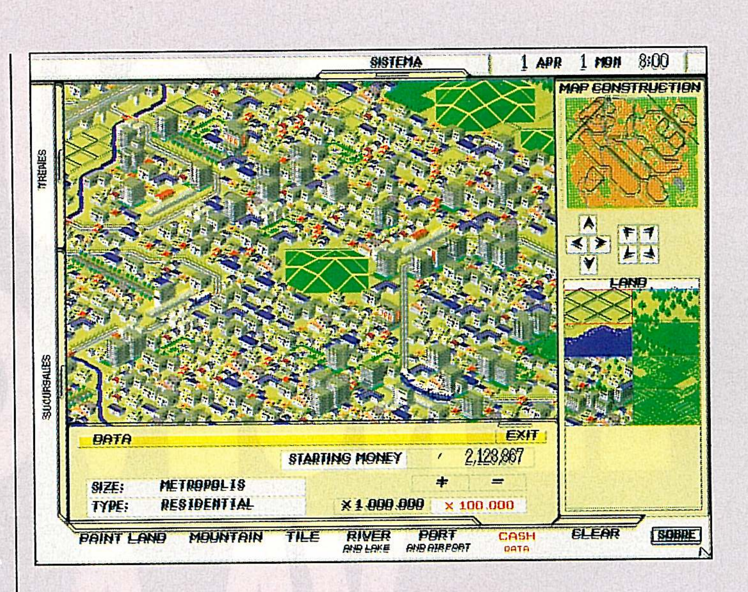
SENSIBLE SOCCER

Un nuevo programa, llamado **SENSIBLE SOCCER** ha conseguido elevar a las más altas cotas de mercado a los simuladores futbolísticos, superando con creces al KICK OFF, el auténtico *rey* hasta la aparición de este videojuego.
SENSIBLE SOCCER dispone de un numeroso grupo de selecciones europeas, donde se incluyen las de más reciente creación, que pueden enfrentarse entre sí a través de distintas modalidades de competición (Liga, Copa, Eurocopa, encuentros amistosos, y fases clasificatorias para el Mundial).
Entre las innovaciones que aporta el programa destacan la perdida del esférico en los cambios de dirección, lo que supone un incentivo al juego de conjunto, y una nueva perspectiva aérea del estadio con un ángulo superior a los 90 grados.
La posibilidad de introducir cambios durante el partido, la variación de estrategias y la opción de elegir la fecha y las condiciones climatológicas en las que se celebra el encuentro suponen grandes revoluciones respecto a otros simuladores.
El nuevo programa permite la renovación instántanea de las alineaciones, incorporando al juego a las nuevas estrellas surgidas en el balompié continental, que serán conocidas a través de estrellas doradas para destacar su valía.
Las ventajas resultan evidentes y evitan cualquier tipo de estancamiento en el desarrollo de las más modernas estrategias futbolísticas. Por si esto no fuera suficiente, la sensible mejoría del sonido y de los gráficos permitirán a sus usuarios trasladarse al césped de aquellos estadios donde se ha escrito la historia de este maravilloso deporte. Emular los éxitos de las grandes estrellas está ahora más cerca que nunca.





GENERO: Deportivo (Amiga)	
INTERES:	**95**
GRAFICOS:	**82**
SONIDO:	**84**
ORIGINALIDAD:	**79**



A TRAIN CONSTRUCTION SET

Maxis ha lanzado un nuevo programa, complemento perfecto de A TRAIN que, además de gestionar una red de ferrocarriles, permite diseñar el paisaje y el complejo urbanístico a través del cual discurre el nudo ferroviario .
El videojuego, equipado con seis escenarios que pueden ser edificados según los deseos del jugador, permite invertir en bolsa, comprar activos inmobiliarios y realizar cualquier actividad propia de un intermediarios financiero.
Tras haber diseñado la ciudad y las líneas ferroviarias es necesario, como consigna básica para conseguir el éxito, fijar con puntualidad británica el horario de trenes para superar las dificultades que se nos plantearán en las *horas punta*.
Estas circunstancias convierten al **A TRAIN CONSTRUCTION SET** en un programa imprescindible para obtener el máximo rendimiento a su predecesor. La perspectiva isométrica de los escenarios aporta el último toque de distinción a este nuevo videojuego. En definitiva, los aficionados a los simuladores ferroviarios están de enhorabuena.



Construction Set es el complemento ideal para el simulador ferroviario A Train. No dejes pasar este tren.

GENERO: Estrategia (PC)	
INTERES:	**84**
GRAFICOS:	**85**
SONIDO:	**80**
ORIGINALIDAD:	**83**





• **Vendo** consola Mega Drive con un mando, arcade power stick y los juegos Sonic y James Bond II por sólo 18.500 ptas. Llamar a Javier de 20:30h a 21:30 h. al teléfono (93) 211 22 88.

• **Vendo** Handy Boy más cuatro juegos por 5.000 ptas. Está todo nuevo. Llámarme al teléfono (928) 31 92 69. Me llamo Artem.

• **Vendo o cambio** el juego Dragon Ninja. Llama al (986) 48 75 72 y pregunta por Juan Carlos.

• **Vendo** juegos para Amstrad CPC de disco. Todos en buen estado. Los vendo por 1.300 ptas cada uno excepto los packs que valen 1.700 ptas. Algunos de los títulos son: Razas de Noche, Burt vs The Space Mutants, Gremlins 2, Turrican 2, Dick Tracy, Crazy cars 2, Italia 90. Y los packs Topo by Topo y A toda máquina. Me llamo Enrique y puedes llamar al (93) 783 93 35.

• **Vendo** dos consolas Master System II con un pad cada una y el juego Alex Kidd por sólo 7.000 ptas. Interesados llamar a Cristina a partir de las 20:00 h. al (91) 314 73 56.

• **Vendo** el P.O.W Prisioners of War para la NES por 4.000 ptas. Para la consola Mega Drive también vendo el Altered Beast por sólo 4.000 ptas y el Super Hang On , el Colums e Italia 90 por 5.000 ptas. Me llamo Francisco y pódéis localizarme en el teléfono es el (93) 593 54 53.

• **Vendo** consola Super Nintendo con Bazoka . Tiene muy poco tiempo. También vendo los juegos King Quest V, Fascination, Heroes of The Lance y el Zona 0 para PC. Precios a negociar. Me llamo José Juan y puedes llamarme al teléfono (968) 46 89 21.

• **Cambio** los juegos Asterix, Chuck Rock y Bubble Bobble para la Master System. Me llamo Sergio y mi teléfono es el (91) 777 96 11. Preferiría cambiarlos con gente de Madrid capital.

• **Cambio** la consola NES de Nintendo con seis juegos: Roger Game, Super Mario Bros, Batle City, Kung-Fu y Wrecking Crew, por la consola Game Gear con el Sonic 2 y otros cinco juegos más. Me llamo Pablo y mi teléfono es (956) 76 66 45.

• **Vendo** consola Master System II con dos pads de control, pistola, 10 juegos y los dos de la máquina por sólo 28.000 ptas. Llamar al teléfono (972) 21 97 31 de 18:00 a 22:00 h. y preguntad por Ignacio.

• **Vendo** los juegos Super Mario World y Castlevania para la consola Super Nintendo por 10.000 ptas o los cambiaría por juegos para la Mega Drive. Me llamo Pilar y mi teléfono es el (986) 47 24 32.

• **Cambio o vendo** por 3.500 ptas. los juegos Budokan y Strider para la consola Mega Drive. Llamar de 15:00h a 19:00h al teléfono (981) 58 32 84 . Me llamo Juan Pablo.

• **Vendo** una consola NES de Nintendo y varios juegos. Llama al (95) 433 73 73 y pregunta por Manuel.

• **Vendo** el juego Castelvania IV para Super Nintendo por 7.000 ptas. Preguntar por Marcos en el teléfono (971) 68 32 92

• **Vendo** los juegos Sonic 1 y Sonic 2 para la Master System por 8.000 ptas. los dos. Si los quieres por separado son 4.500 ptas. Me llamo Francesco y mi teléfono es (956) 53 14 41.

• **Compro** la consola Master System II con dos juegos. Estaría dispuesto a dar hasta 8.000 ptas. También cambio los juegos El Imperio Contraataca y Busg Bunny para la consola pequeña de Nintendo. Mi nombre es Javier y mi teléfono es el





(987) 47 13 43. Llamar de 17:30h a 18:30 h.

- **Cambio** los juegos Ice Climber, Kung-Fu, Popeye, Life Force y Super Mario Bros para la NES. Llamar al (976) 52 99 51. Preguntad por Abel. Sólo Zaragoza.

- **Vendo** consola NES con los siguientes juegos: Castelvania, Probotector, Cazafantasmas 2 y Gremlins 2. Todo por sólo 17.000 ptas. Llamar al teléfono (942) 82 02 35.

- **Cambio** dos juegos a elegir para la consola Mega Drive por el Fatal Fury. Los que estéis interesados podéis llamar al teléfono (91) 569 82 23 y preguntar por Juan.

- **Vendo** consola Game Boy con el adaptador para que puedan jugar dos personas. Con la consola regalo los juegos Tetris, Battletoads y WWF. Todo por sólo 11.500 ptas. Llamad por las tardes y preguntad por Luis en el teléfono (972) 40 11 11.

- **Vendo** la consola NES con dos juegos y la pistola con un juego. Todo por 15.000 ptas. Me llamo Luis y puedes encontrarme en el teléfono (96) 374 36 52.

- **Vendo** la consola Game Boy con dos juegos a muy buen precio. También quisiera vender cinco juegos más de la misma consola; son una ganga. Los interesados podéis llamarme al teléfono (922) 64 49 75 y preguntar por Pedro.

- **Vendo** consola Master System II con tres juegos por el increíble precio de 11.000 ptas. Mi nombre es Javier y mi teléfono es el (975) 22 29 22.

- **Vendo** juego Chase H. Q. para la Game Boy en perfecto estado. Tiene caja e instrucciones en castellano. Me llamo Hugo y mi teléfono es el (985) 80 73 38. Los interesados podéis llamar los sábados y los domingos.

- **Compro** disquetera adaptable al ordenador Amstrad 464 plus. Puedo pagar hasta 8.000 ptas. Me llamo Toni y mi teléfono es el (93) 723 40 58.

AHORA PUEDES VENDER STOP O INTERCAMBIAR STOP A TRAVES DE LAS PAGINAS DE ESTA REVISTA STOP NO OLVIDES PONER TU TELEFONO STOP TU MENSAJE SERA PUBLICADO A PARTIR DEL PROXIMO NUMERO STOP

SOLO PARA SOCIOS

TEXTO ____________________

Nombre y apellidos ____________________

Domicilio ____________________ Edad ________ Nº Socio ________

C.P. ________ Localidad ________ Provincia ________ Tlf.: ________

Envía tu mensaje a Ediciones Mensuales, Revista Súper Juegos.
c/O'Donnell, 13. 28009 Madrid.
Indica en una esquina del sobre MIX MENSAJES



CHRISTINA ROSENVINGE

La chica más mala a este lado de la ciudad

Su larga melena rubia medio cubre una delicada cara entre niña inocente y mujer fatal. De origen danés, Christina Rosenvinge no era siquiera mayor de edad cuando empezó en esto de la música. Ya quedan lejos aquellos días con Los Neumáticos y ahora, con su último disco, ha conquistado el lugar que se merece en el panorama musical español.

– Hiciste ¡Chas! y Alex desapareció de tu lado. ¿Estás haciendo realmente lo que te apetece?

– Siempre he hecho lo que quería, pero ahora tengo las ideas más claras. No renegaré de Alex y Christina y en su momento me sentía identificada con eso. Creo que la situación en la que me encuentro ahora es producto de la evolución musical y no de una ruptura. Nunca tuve miedo a empezar en solitario. Tenía las ideas clarísimas, sabía cómo quería que sonaran las canciones, qué tenían que decir las letras, etcétera.

– No has parado de hacer galas desde que apareció tu último disco. ¿Hasta que punto te ha sorprendido el éxito?

Su admiración por los grandes cantautores norteamericanos se ha hecho más evidente en la nueva etapa musical de Christina Rosenvinge.



– Creo honestamente que el disco es muy bueno. Las letras están muy cuidadas y los músicos son excelentes. Además, la casa discográfica ha hecho un extraordinario trabajo de promoción y el disco ha ido calando tema a tema en la gente.

– ¿Qué hay de tu vida en las letras de tus canciones?

– Hay mucho. Me resulta más fácil escribir sobre lo que conozco, de ningún modo canto fantasías. No es exactamente hacer autobiografía, pero lo que cuento generalmente lo he vivido.

– ¿Entonces te han roto el corazón en mil pedazos?

– No, en este caso mi vida nada tiene que ver con la historia que narra la canción. Sin embargo, esa letra que canta **"tu por mí, yo por tí"** sí está dedicada a una gran amiga mía.

– ¿Te han dicho alguna vez que en escena tienes imagen de mujer fatal?

– Me han dicho que doy la sensación de ser muy distante y no se por qué. No es mi intención en absoluto. Tampoco sé si me perjudica o me beneficia. En la etapa anterior tanto Alex como yo reconocimos que la imagen que dábamos no nos benefició. Es un tema que me preocupa bastante y al que presto atención.

– ¿Para cuando un nuevo disco?

– Después del verano. Estoy preparando los temas y, además de no romper con la línea que acabo de emprender, van a estar tan cuidados como los que componen **¡QUE ME PARTA UN RAYO!**

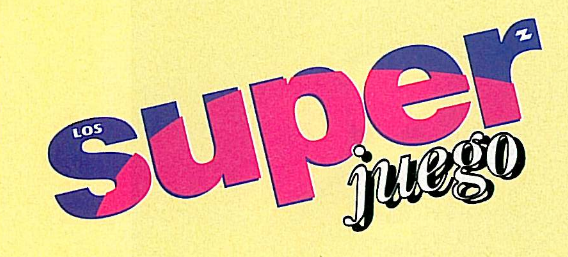
Christina comenzará a grabar su nuevo disco con Los Subterráneos después del próximo verano

– Hay muchos rumores que afirman que tu voz va a sonar pronto en el extranjero, ¿se puede lanzar otro que sitúe tu nombre en la pantalla?

– Todo llegará. Lo primero no puedo desmentirlo. Respecto al segundo tema, aunque me han propuesto más de una cosilla, creo que debo esperar mi oportunidad. Hacer cine no es una idea nueva, me ronda por la cabeza desde hace bastante tiempo.

Compone sus historias de amor y desamor en la soledad de una habitación, entre la rebeldía de su edad y la melancolía que rodea la penumbra del sentimiento. A sus 27 años, el amor quizás sea lo más importante que existe en esta vida, en la que sólo ve dos maneras de conseguir las cosas: luchar y luchar.

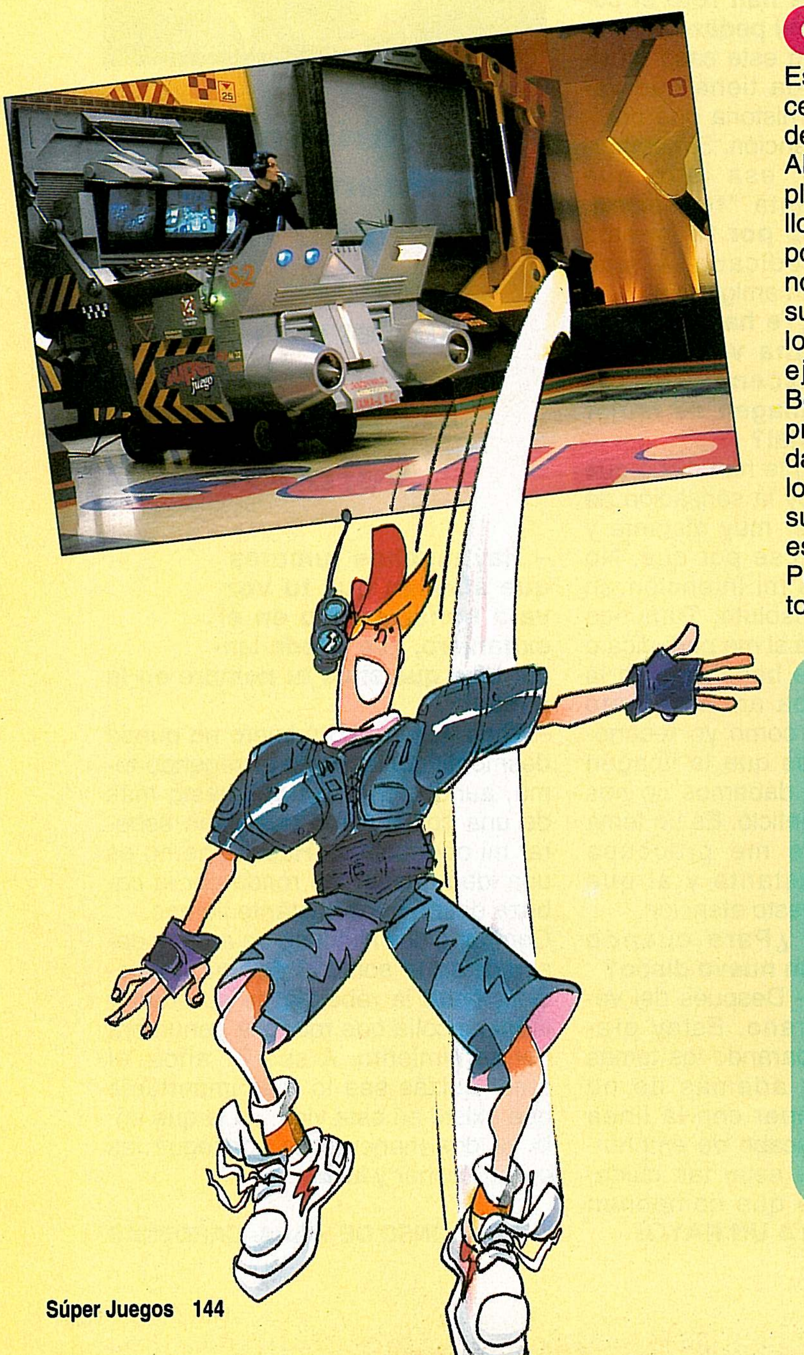
ALONSO DE VIANA–CARDENAS





TODOS LOS SABADOS EN ANTENA 3

EL SUPER JUEGO ENTRA EN SU



Cada sábado por la mañana una cita inexcusable espera a millones de consoleros en las pantallas de Antena 3. Es el concurso de videojuegos más espectacular que aparece en la televisión y se ha convertido en uno de los líderes de audiencia de esta franja horaria: El Súper Juego.

Allí, junto a un escenario totalmente galáctico, un cyborg replicante que se conoce el mundo de los videojuegos al dedillo, conduce el programa. Ixma-L, un personaje ya conocido por todos vosotros, es el encargado de informaros sobre las novedades aparecidas en el mercado de las consolas. Por su parte, Diana anima a todos los concursantes, algunos de los cuales ya han saboreado las mieles del triunfo. Por ejemplo, el Colegio Internacional Lope de Vega, de Benidorm, que resultó ganador de la primera fase y cuyo premio fue un estupendo viaje de una semana a la afortunada isla de Tenerife. Otra isla, Palma de Mallorca, espera a los que consigan atravesar el listón de la segunda fase. Los subcampeones no se irán con las manos vacías, ya que 25 estupendas bicicletas de montaña irán a parar a sus manos. Pero como todo lo bueno acaba, El Súper Juego también toca a su fin. La gran final se emitirá el día 26 de junio y en

LAS PANTALLAS



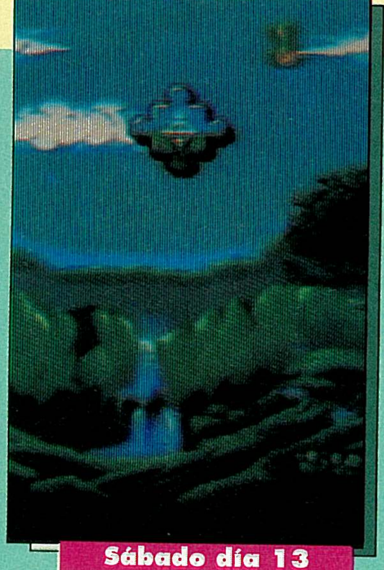
Sábado día 10



RECTA FINAL

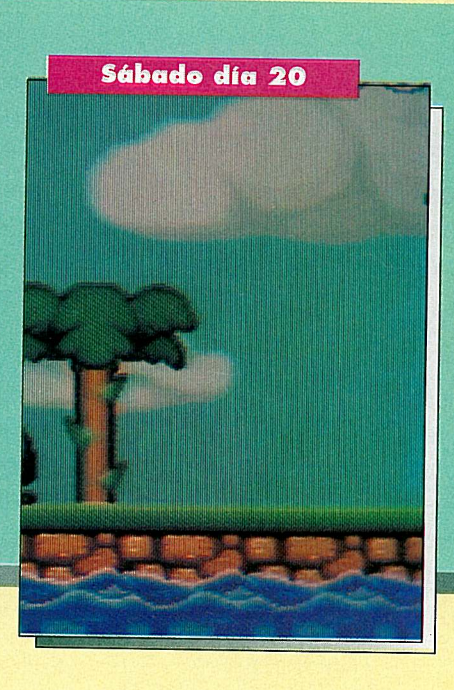
ella medirán sus fuerzas consoleras aquellos colegios que hayan sido capaces de demostrar que son los mejores.
Mientras tanto, no olvidéis que debéis seguir atentos a la pantalla, ya que aún tenéis oportunidad de participar en el "Súper Tronchi". La única condición para hacerlo es enviar el cupón que se incluye en las páginas de nuestra revista.
Y para terminar, las últimas pistas del concurso "Adivina a qué jugamos" correspondientes al mes de junio. Aunque vuestros conocimientos de videojuegos son fundamentales para averiguar este intrincado enigma consolero, nunca está de más una pequeña ayuda que os facilite hallar la solución. Al fin y al cabo, hasta el genial detective Sherlock Holmes necesitaba de vez en cuando alguna pequeña ayuda que le facilitara la resolución de los más intrincados misterios. Mucha atención a la enigmática pantalla y que gane el mejor.

Como siempre, en los próximos programas, Diana, la humana más marchosa, animará a los concursantes para que superen las complicadas pruebas a las que se someterán en El Súper Juego.



Sábado día 13

Sábado día 20





Sábado día 6

OCHO RAZONES PARA NO COMPRAR PRODUCTOS PIRATAS



Si en alguna ocasión alguien te ha contado la utilidad de adquirir alguna consola o videojuego pirata, de la diversión que proporcionan y las ventajas que conllevan, MIENTE. Aquí tienes ocho razones contundentes para que no te engañen. Existen muchas más, pero la principal de todas es que siempre te estarán dando gato por liebre.

1. Los originales tienen libros de instrucciones que te indican cómo iniciar tu juego. Desconfía de los que no los tengan.

2. Tus juegos de NINTENDO o de SEGA tienen una garantía porque están hechos con materiales de primera calidad. La mayoría de las consolas y videojuegos piratas no funcionan debido a su pésima calidad.

3. Tanto NINTENDO como SEGA te ofrecen un servicio técnico permanente por si se estropea tu consola o videojuego. Si te compras un producto pirata y se te estropea, no encontrarás ningún sitio donde te lo arreglen.

4. Una cosa muy importante: si te compras un juego pirata corres el riesgo de que no esté acabado y que no tengas todas las pantallas que tiene el original. Por tanto, te vas a quedar a medias de tu juego favorito.



Si tienes una consola original y le metes juegos piratas, lo más seguro es que se te estropee y no puedas volver a jugar con ella.



Todos los productos de NINTENDO y de SEGA son seguros y cumplen todas las normativas y especificaciones legales, mientras que los piratas han sido producidos en España sin ninguna autorización y se venden de manera ilegal. ¡Ten mucho cuidado con lo que compras!



Si adquieres una consola o videojuego original, ten la seguridad de que te durará toda la vida si lo usas adecuadamente. Si te compras algo pirata, aunque lo uses correctamente, verás como te duran muy poco.

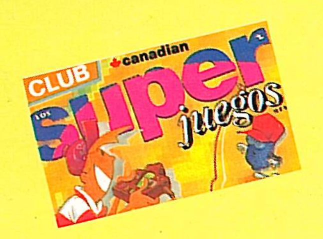


Los juegos piratas suelen ser muy antiguos. En muy raras ocasiones encontrarás novedades que no sean originales.

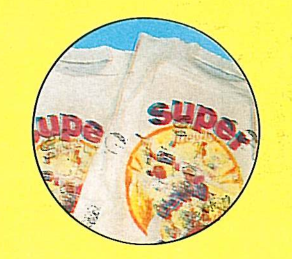
CON ESTA SUSCRIPCION VAS A DAR EL GOLPE.



SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS Y HAZTE CON UNO DE ESTOS OBSEQUIOS.



LA TARJETA DEL CLUB



CAMISETA MANGA LARGA



MALETIN GAME GEAR O GAME BOY

¿A QUE ESPERAS? RELLENA EL CUPON DE LA SOLAPA Y RECIBE SUPER JUEGOS EN CASA, O SUSCRIBETE EN EL TELEFONO: (91) 431 38 33 DE 9,30 A 14,00 H - 16,00 A 18,30 H.

TAMBIEN PUEDES PEDIR NUMEROS ATRASADOS DE LA REVISTA EN EL MISMO TELEFONO.

OFERTA LIMITADA
HASTA EL 30 DE JUNIO

AHORRA O NUNCA

¡VEN A LA NINTENDO!



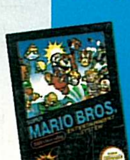
~~9.890~~
6.900

CONTROL DECK
consola NES con 1 mando.



CONTROL DECK ISOLATED WARRIOR (*)
consola NES con 1 mando
+ Isolated Warrior
~~13.789~~
9.900

CONTROL DECK KABUKI (*)
consola NES con 1 mando + Kabuki Quantum Fighter
~~13.789~~
9.900



CONTROL DECK MARIO (*)
consola NES con 1 mando + Super Mario Bros.
~~13.789~~
9.900

novedad
12.900

CONTROL DECK SET
consola NES con 1 mando + Super Mario Bros
+ Tetris + Nintendo World Cup.
(Cartucho triple)

TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN IVA
• Promoción válida hasta el 30 de Junio de 1993.
• (*) En caso de agotarse existencias de Kabuki Quantum Fighter, Isolated Warrior, o Super Mario Bros, para la configuración de 9.900 ptas., estos juegos pueden ser sustituidos por otros de similar valor.
• Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas de Nintendo o de las empresas que distribuyen o licencian estos productos.

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM®







Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. (91) 803 66 25 (8 Líneas)
Fax. (91) 803 35 76 - (91) 803 22 45